TEMA: GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

PC KLUBAS

NAUJA KAINA 5.99 LT PRENUMERATORIAMS

KARTU SU

GAMES.LT

NR. '04 (23)
KAINA 8.99 LT

Su Kompaktiniu Disku



EVOLVE GDC

APŽVALGOS

ACT OF WAR: DIRECT ACTION
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
THE SIMS 2 - UNIVERSITY
RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND
SCARFACE
DARWINIA

UP Group
ISSN 1648-6854
2005'04

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

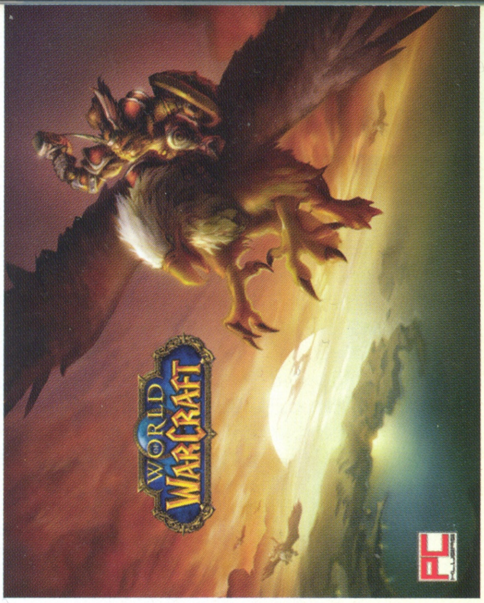
Šiame numeryje didžiausią dėmesį skirsime neseniai vykusiai žaidimų kūrėjų konferencijai „Game Developer's Conference". Ji žaidimų industrijoje tampa vis svarbesnė, ir dėmesys jai skiriamas ne ką mažesnis, nei visa apimančiai E3. Jau praėjo tie laikai, kai žaidimų kūrėjai buvo niekam nežinomi ir neįdomūs, jų pavardės ar atsakomybė nebuvo niekur skelbiamos. Tačiau po truputį jie išsikovojo savo vietą, tapo matomi ir pripažįstami žaidimų pasaulio industrijoje — ko jie ir nusipelno. Temoje nepasakosime apie konkrečius kūrėjus, tiesiog pateiksime įdomiausius pranešimus, susijusius su naujais projektais ir žaidimų naujienomis. Ši tema mus paskatino labiau pasigilinti į kūrėjų pasaulį, nors ir ne „akis į akį" susipažinti su svarbiomis ir reikšmingomis šiai industrijai asmenybėmis, skatinančiomis žaidimų tobulėjimą ir tempiančiomis visą pramonę pirmyn. Kitame „PC Klubo" numeryje pasistengsime supažindinti jus su ryškiausiomis mūsų industrijos personomis, kūrėjais, papasakoti apie jų gyvenimą, buvusius, dabartinius ir būsimus darbus. Prie temos formavimo galite prisidėti ir jūs: parašykite kupone, apie kurį žaidimų pasaulio žmogų norite plačiau sužinoti.

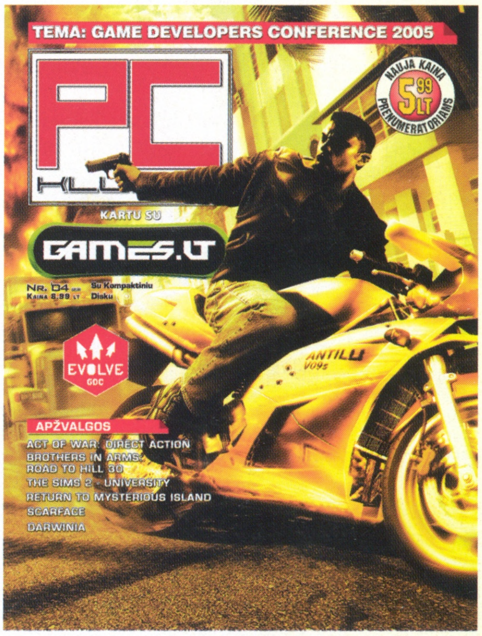
Šiame „PC Klubo" numeryje turime ir netradicinį „Mėnesio žaidimą". Prieštaringai įvertintas konsolėse, atšauktas ir vėl patvirtintas bei galų gale išleistas PC rinkai „Driv3r" ir čia susilaukė nevienareikšmiško sutikimo. Perfrazavus vieną animacinį filmuką: „Girti negalima peikti" (kablelį padėkite patys :)). Nuomonės išsiskiria ne tik tarp žaidėjų, bet ir paties žaidėjo viduje. Todėl pateikiame sudvejintos autoriaus Kyo asmenybės patyrimus, pažaidus šį ilgai lauktą ir be galo išreklamuotą žaidimą.

Toliau tęsiame ir šį kartą jau kuriam laikui užbaigsime „World of Warcraft" epopėją. Čia jūsų laukia nedidelis siurprizas. Pasaulį išvysite ne Artojo, o kito autoriaus (atspėkite, kurio :)) akimis. Taip pat kai kurių jūsų prašymu „prikabiname" ir žaidimo plakatą. Kaip sakant, kad jau iki galo atiduotume duoklę šiam nepaprastam žaidimui ir kurį laiką (bent jau kol nepasirodys kokie papildymai ar kiti reikšmingesni dalykai) jį paliktume ramybėje. Kada nors vėliau būtinai sugrįšime. Tiesa, „Įspūdžių iš žaidimo" konkursą tęsiame, tad dar galite jame dalyvauti.

Šiam kartui tiek. Gerų įspūdžių.

Ričardas Jaščemskas





PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

- *Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas*
- *Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai*
- *Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus*
- *Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.*
- *Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai*
- *Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.*

CD TURINYS

■ **!Dėmesio!**

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



■ **!Dėmesio!**

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

The Bard's Tale
Country Justice: Revenge of the Rednecks

VIDEO

25 to Life
Guild Wars
Second Sight
World Racing 2
Robohordes

TRASH

Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03
Rugby 2005 v1.01.b0b
ATI Catalyst v5.4 for Windows XP
FRAPS 2.5.5

SHAREWARE

War! Age of Imperialism
RocketBowl

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys" (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.324
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

INBOX

DUK

Kaip supratau iš games.lt pateiktos informacijos — sumokėjus 160LT už „World of Warcraft" CD, dar teks mokėti, kad jį žaistum? Jei taip, tai kiek ir už kokį laiką?
Tomas Paulauskas
„World of Warcraft", kaip ir dauguma kitų stambių „online" žaidimų, turi mėnesinį mokestį. Jis yra 15 eurų.

Ar bus išleistas IGI 3, ar bent kas panašaus į IGI?
G.Budrikis
Iš šios stovyklos nuo pat antrosios IGI dalies nieko negirdėti. Iš panašių galima rekomenduoti „Conflict" seriją.

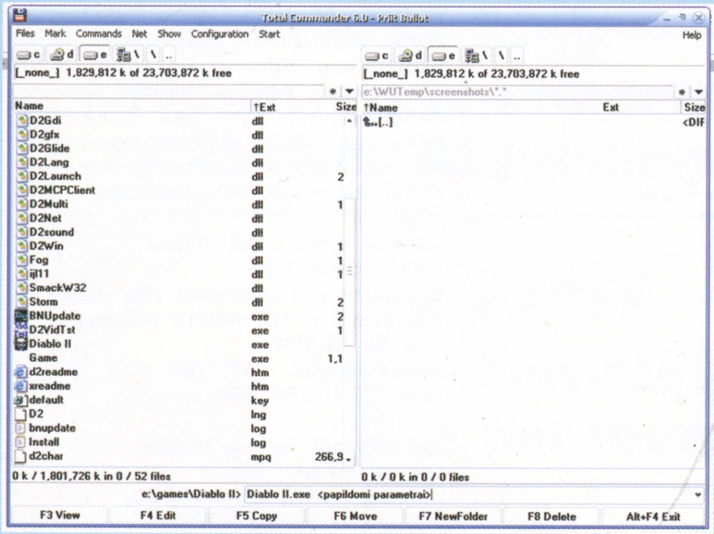
Labai noriu jūsų paklausti kelių klausimų.
1. Ar „World of Warcraft" galima arba bus galima žaisti nemokamai?
2. Ar „World of Warcraft" yra lietuviškų „serverių" (vien tik lietuviams)?
3. Kokios yra „Prine of Persia: Warrior Within" galios ir kaip jas naudoti?
4. Kas girdėti apie „The Elder Scrolls 4"?
5. Kada bus išleistas „BloodRayne 2"?
6. Kokiame tinklapyje galima būtų sužinoti žaidimų išleidimo datas? Ar toks yra?
7. Ar bus naujesnis „Ghost Master", „Project I.G.I.", „Max Payne"?
Ačiū.
Su pagarba JUN1OR.

1. Tikrai ne.
2. Nėra.
3. Laiko atsukimas atgal, laiko sulėtinimas, ciklonas, skubėjimas. Galios naudojamos, įvairiai kombinuojant laiko ir blokavimo mygtukus.
4. Kūrėjai žada, kad tai bus geriausias iki šiol pagamintas RPG žaidimas, patį „Elder Scrolls 3" pralenksiantis net keletą kartų. Dar nėra paskelbta žaidimo išleidimo data, tačiau sklando informacija, kad „Oblivion" gali pasirodyti net rudens pradžioje. Plačiau apie šį žaidimą — artimiausiuose numeriuose.
5. „Bloodrayne 2" žada pasirodyti gegužės mėnesį.
6. Naudingas tinklapis — www.gamefaqs.com. Įdomu tai, kad pateikiamos žaidimų pasirodymo datos trijose pagrindinėse rinkose: Japonijoje, JAV ir Europoje.
7. Iš šių patvirtintas tik trečiasis — „Max Payne", tačiau kiek žinome, jis dar tikrai pasirodys negreitai.

Taigi čia vėl aš Martynas iš Prienų. Šį kartą norėčiau jums užduoti porą rimtų klausimų:
1. Kokios vaizdo plokštės palaiko ,,pixel shader 3", ir kokios jų kainos?
2. Kokie bus S.T.A.L.K.E.R. reikalavimai?

1. Naujausios „Nvidia 6—„ ir „ATI X—" kartos. Jų kainos labai įvairios — nuo pakankamai žemų, iki labai aukštų. 3-ajame „PC Klubo" numeryje buvo išsamus straipsnis apie šias plokštes bei jų kainas.
2. S.T.A.L.K.E.R. sisteminiai reikalavimai dar nepaskelbti.

Laba diena,
Kokie reikalavimai „Stronghold 2"? Ir kokią vaizdo plokštę patartumėte pirkti už 350lt?
Su pagarba „Strongholdo" mėgėjas
„Stronghold 2" reikalavimai: 1.4 GHz CPU (rek. 2.0 GHz), 256 MB RAM (rek. 512 MB), 32 MB video (rek. 64 MB).
Už apytiksliai tokią kainą galima ieškoti „GeForce 6600" arba „Radeon X600 Pro" gamintojų vaizdo plokščių.



Ar „Spartan: Total Warrior" bus išleistas ant PC? Ar galite tiksliai aprašyti „Matrix Online" mokėjimo planą (sumą, žaidimo laiką)?
Mantautas
Ne, šis žaidimas bus skirtas tik konsolėms. „Matrix Online" mėnesinis mokestis — 15 JAV dolerių.

Ar ateity „PC klube" atsiras skyrelis apie kompiuterių tobulinima-„modinga"?
Moderis
Galbūt, priklausys nuo skaitytojų susidomėjimo.

Galite pasakyti puslapių apie „GTA SanAndreas"? Ar yra demo versija?
Agtau
www.gta-sanandreas.com, www.gtasanandreas.net, gtadomain.gtagaming.com. Demo versijos nėra.

Norėjau paklausti, ar yra „Dragon Ball Z Budokai" ant PC? Jei ne, ar kada bus?
Ajris
Nebuvo, nėra ir nebus.

1. Kada bus išleistas „Matrix Path of Neo"? Parašykite apie jį plačiau!
2. Ar „ATI Radeon 9250" palaiko „pixel shader" ir kokią versiją?
3. Šios plokštės jungtys: „TV out" ir DVI. Kaip sužinoti, ar aš turiu tokias jungtis?
Lukas
1. Metų pabaigoje. Kol kas daugiau detalių nėra, kai sužinosime, būtinai parašysime.
2. Palaiko 1.4 versiją.
3. Pagal išėjimus plokštės gale. „TV Out" yra apvalus juodas, o DVI panašus į įprastą monitoriaus jungtį (žr. paveiksliukus)

Ar nesiruošiate prie žaidimų įvertinimo pridėti „sunkumas" ar „sudėtingumas" vertinimo skalės?
Karolis, Kaunas
Artimiausioje ateityje, ko gero, padarysime.

Kas naujo girdėti apie „Duke Nukem Forever"? Ar dar tebekuriamas?
Karolis, Klaipėda
Kuriamas, bet, kaip visada, be jokių konkretesnių pranešimų. Gal per E3 ką nors vertingo parodys?

1. Ar bus kuriamas, ar jau yra kuriamas „Beyond Good and Evil" tęsinys?
2. Su kokia programa galėčiau filmuoti kompiuterinius žaidimus?
Justina, Vilnius
1. Kol kas nieko negirdėti, tikėkimės, kad bus :).
2. Geriausia programa žaidimų filmavimui — „Fraps". Naujausią versiją galima parsisiųsti iš www.fraps.com.

Kada turėtų pasirodyti „Battlefield 2"?
Aurimas, Utena
Žaidimo pasirodymas atidėtas iki liepos mėnesio.

Ar yra šachmatų svetainių? Jeigu taip, tai prašau pasakyti. Galbūt žinot, kur galima laimėti prizų?
Vincas, Vilnius
Jų be galo daug. www.chessclub.com, www.chessworld.net, www.chessgames.com ir kitos. Dėl prizų — nežinome, čia jau reikia atidžiai nagrinėti svetaines ir ieškoti kas, kur ir ką siūlo.

Kada pasirodys „Stalingrad" ir „Day of the Mutants"? Ar bus „Operation Flashpoint 2"?
Dovydas, Panevėžys
Šių žaidimų datos dar nepaskelbtos.

Ar galėtumėt aprašyti apie „Diablo II: Lord of Destruction"? Būtų labai gerai :).
Šarūnas, Plungė
Apie šį žaidimą rašėme „PC Klubo" Nr. 2003/05. Bibliotekose ar skaityklose turėtų būti :).

Su draugais norim kurti žaidimus, bet niekur nerandam su tuo susijusios informacijos. Ar yra knygų, ar internetinių svetainių, susijusių su žaidimų kūrimu?
Tomas, Kaunas
Rekomenduotumėm pradėti nuo www.gamedev.lt — tai didelė lietuviška svetainė bei forumas, skirta būtent šiai temai.

Pas mane pastoviai bando laužtis „Helkern", bet antivirusinė programa jį atmeta. Kas čia? Virusas?
Mindaugas, Kaunas
Taip, tai yra internetinis „kirminas", taip pat žinomas „Slammer" ir „Sapphire" vardais.

Ar kas girdima apie „Syberia III"? Ar bus trečia dalis?
Karolis, Kaunas
Kol kas nieko negirdėjome.

Kokia „GeForce" vaizdo plokštė palaiko „pixel shader 2"? Koks šio žurnalo tiražas?
Evelina, Šiauliai
„Pixel shader 2.0" palaiko FX (nuo 5200) ir naujesnės kartos „GeForce" plokštės. „PC Klubo" tiražas kas mėnesį svyruoja, bet bendrai sukasi apie 7000–8000 vienetų.

DUK

Kada pasirodys „Fable“ ant PC? Kokie bus reikalavimai?
Vitalijus, Kretinga
Žaidimas pasirodys metų pabaigoje. Reikalavimai dar nepaskelbti.

Vasarą žiūrėjau „Kompiuterio stebuklus“ ir išgirdau, kad WOW žiemą pasirodys „online“, o vasarą „single player“ režime. Ar tai tiesa?
Mantas, Alytus
Netiesa.

Kur galima tiksliai sužinoti, kiek mano kompiuteryje MHz? Nes „system“ rodo vieną, o sutartyje nurodyta visai kita.
Dominykas, Vilnius
Tikslų greitį rodo pradžioje, kai kraunasi kompiuteris.

Ar bus „Vapire the Masquerade: Bloodlines“ tęsinys?
Rytis, Vilnius
Deja, bet ne, nes šio žaidimo kūrėja, „Troika“, bankrutavo.

Girdėjau, kad jau kuriamas „Civilization IV“. Gal jau žinoma data?
Vladas, Vilnius
Iš tiesų kuriamas. Tačiau išleidimo data dar nepaskelbta.

Ar prie PS2 galima prijungti klaviatūrą ir pelę? Kur būtų galima rasti programą „GTA: Vice City“ automobilių išorei kurti?
Tadas, Šiaulių raj.
Įprastos PC — ne. Yra specialios PS2 klaviatūra ir pelė, tačiau yra vos keli žaidimai, jas išnaudojantys. Apie GTA „modingą“ geriausia ieškoti forumuose www.gtaforums.com.

Kuri vaizdo plokštė geresnė: „Daytona GF FX 5700V 128 M 64 bit TV DVI“ ar „Sparkle GF FX 5700V 128 M 64 bit TV DVI“?
Andrius, Panevėžys
Abi šios plokštės turi vienodus parametrus ir yra mažabiudžetinės, tad kažkokių svarbesnių skirtumų tarp gamintojų neturėtų būti.

Mano brolis skaito „Hakerį“, aš — „PC Klubą“. Čia ta pati kompanija?
Kipras, Kaunas
Taip,— „Hakeriai“ yra mūsų artimiausi kolegos.



GAMES.LT

RECENZIJŲ KONKURSAS

DĖMESIO, skelbiame naują konkursą! Kviečiame rašyti žaidimų recenzijas, kurios bus talpinamos games.lt svetainėje. Jūsų kūrybą ne tik perskaitys beveik 30 tūkstančių žaidėjų, bet įdomiausi darbai bus apdovanoti ir BenQ prizais: dviem mobiliaisiais telefonais S660 ir S670, MP3 grotuvu Joybee 120 ar optine pele M800.

PC KLUBAS žurnalas · VA PlayStation



KONKURSO SĄLYGOS
Visi norintieji dalyvauti konkurse, turi atsiųsti ne mažesnį kaip 2000 simbolių (apie 250 žodžių) ir ne didesnį nei 4000 simbolių (apie 500) žodžių pasirinkto žaidimo aprašymą. Tekstus būtina surinkti kompiuteriu ir atsiųsti elektroniniu paštu max@games.lt. Teksto autorius turi nurodyti tikslius savo duomenis (vardą, pavardę, adresą, telefoną ir amžių), pasirinktą pseudonimą (jei jo nebus, prie straipsnio naudosime vardą ir pirmąją pavardės raidę). Per ilgi ar per trumpi tekstai, taip pat tekstai, kuriuose naudojami necencūriniai žodžiai konkurse nedalyvaus, tad būkite atidūs.

VERTINIMO KRITERIJAI:
Teksto sklandumas, stilius, pasirinkto žaidimo originalumas.
Konkursas tęsis tris mėnesius.

SKAITYTOJO RECENZIJA

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

ŽAIDIMO DOSJE	
games.activision.com/games/vampire/	
KŪRĖJAS:	„Nihilistic"
LEIDĖJAS:	„Activision"
DATA:	2000-06-06
ŽANRAS:	RPG

GOTRANKSO



TRUPUTIS ISTORIJOS

Viskas prasideda viduramžiais, kuriuose viešpatauja zombių, goulų ir vampyrų ordos. Žmonės susigyvenę su vampyrais... Mūsų herojui (Christof) tenka nelengva Prahos miesto saugotojo užduotis. Besaugodamas Christopfas patenka į „blood sucker'ių" gretas... Vieną vakarą gindamas vienuolę (vėliau paaiškėja, jog ji yra jo meilė), saugotojas užsigauna ir užsikrečia. Bent porą dienų herojus net nepajunta kas įvyko, kol galiausiai tampa vampyru ir įstoja į Brujah klaną...

VEIKSMAS, SIUŽETAS

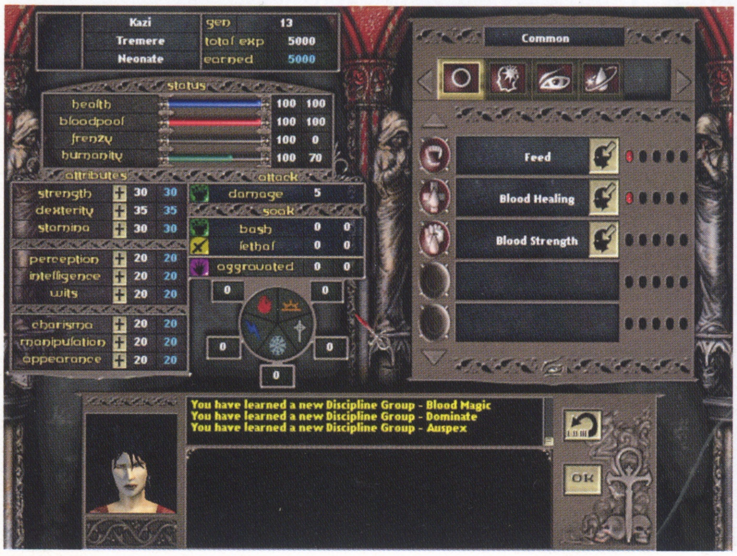
Visą žaidimą (beveik visą) vykdysime vyresnių vampyrų „kvestus". Dažniausiai reikės ką nors „nudėti" ar rasti kokį stebuklingą daiktą. Visų „kvestų" vykdymo plotas gan ribotas, pvz., antrame mieste randame įėjimą į kriptą, o ten dar tris lygius einame iki tikslo, tačiau darosi nuobodu, kadangi visuose „kvestuose" tas pats.

Įtraukiantis siužetas nepaleis gan ilgai: įdomu sužinoti, kaip baigsis Cristofo vampyrizmas, nes visame žaidime gvildenamas klausimas dėl atvirtimo į mirtingumą... Žaidime bus keletas dialogų, dėl kurių pasirinkimo rutuliosis tolimesnė žaidimo eiga, nors vertėtų pasakyti, kad, pasirinkę ne tą variantą, matysite vis tą patį, tik pačiame gale pajusite jausmą, jog galbūt ne taip atsakinėjote į klausimus...

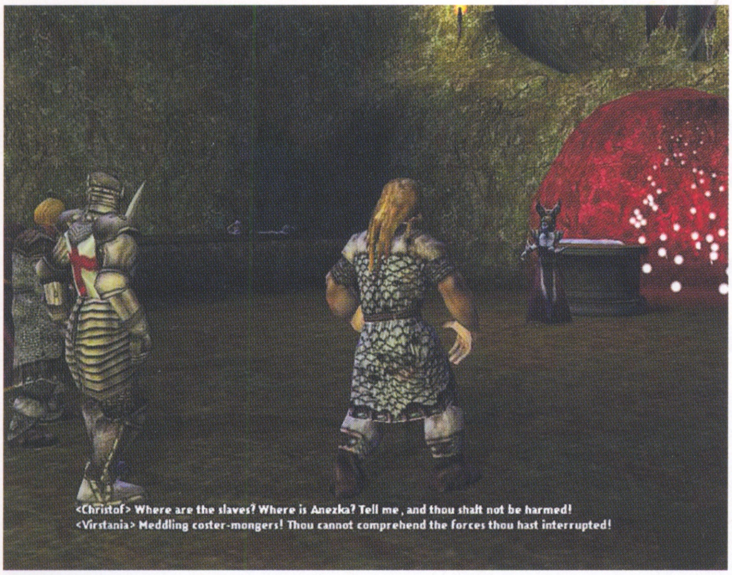
VEIKĖJO CHARAKTERISTIKA

Ech... prisiminus norisi pažaisti dar kartą... Veikėją tobuliname tiesiog tobulai :). Nereiks laukti, kol pasikelsime lygį. Tam tikrose vietose už uždirbtus patirties taškus kelsime savybes ir burtus. Jei nesupratote ankstesnio sakinio, paaiškinsiu smulkiau. Jei nu-









kovei monstrą ir uždirbai ~ 200 exp taškų, tai gali pasikelti bent vieną iš jėgos, miklumo ir kitų „pointų". Tačiau kuo toliau, tuo brangesni bus charakteristikos taškai. Reiktų paminėti ir burtų kėlimą — aš pats apskaičiavau, jog yra daugiau kaip 20 burtų, iš kurių kiekvieną galima pasikelti 4 kartus, o jie ne tokie ir pigūs. Pavyzdžiui, vienas burtas kainuos apie 1000 patirties taškų, todėl verta pagalvoti, kokias savybes gerinti.

ANIMACIJA, GRAFIKA, GARSAS

Reikia pamatyti, kaip animuoti veikėjai (na, bent jau akių vokai juda). Smagu pažiūrėti, kai beveik kas antra ataka baigiasi priešo galvos nuskridimu į šalį, tačiau čia jums ne koks „Prince of Persia", kur kalnai kraujo ir „miglotos" mintys... Jei trumpiau — tai kraujo mažoka. Net graudu, kai supili apkabą iš M-16, o kažkokia senutė nukrenta kaip kokia lėlė — nei kraujo, nei agonijos... Grafika. Apie ją čia nieko ir nepridursi — nieko gero. Visos aplinkos nykios, kraupios, mažai detalių. Grafikos atžvilgiu „Redemption" negali lygintis su „Bloodlines" — visų pirma, ne tas variklis, o visų antra, ne tie kūrėjai.

Garsas tiesiog pamalonina ausį, visi tie kraupūs gotikiniai skambesiai, aidintys gatvėse, suteikia žaidimui daugiau erdvės ir įdomumo. Nereiktų pamiršti ir naujesnių gabalų, kuriuos išgirsime Niu Jorke ar Londone (į juos pakliūsime naujuose laikuose).

DAR TRUPUTIS ISTORIJOS IR APIBENDRINIMAS

Kaip jau minėjau, atsidursime Londone ir Niu Jorke, o kaip — čia jau siužeto linijos beprotybė. Žaidimo viduryje ant mūsų užgrius kabina ir... ir mes atsidursime ~2000-aisiais metais Londono laboratorijoje. Aišku, ten nauji ginklai, daiktai ir panašiai. Pačioje šio įvykio pradžioje net atrodo, jog žaidi visai kitą žaidimą.

Nežinau, galbūt aš turiu kokią blogą versiją, nes tik užmušus pagrindinį bosą Trinisce Methuselah VuKodlak (bene sunkiausiai ištariamas vardas žaidime), iškart išmeta „Credits". Pagalvojau: „no extras" — tai koks čia žaidimas?! Ir apibendrindamas savo recenziją, norėčiau rekomenduoti jį visiems RPG fanams ir, be abejo, pridurti, kad nors jis ir negali lygiuotis su „Bloodlines", tačiau yra išties geras žaidimas.



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7,0**
Jokių emocijų...	
GRAFIKA	**8,5**
Detalumas — „medium", tačiau pagal sukūrimo metus visai gerai.	
MUZIKA\GARSAS	**7,5**
Neblogai padarytas garso takelis, tačiau greit atsibosta.	
SIUŽETAS	**8,0**
Pasikartojantys žaidimo veiksmai, pilstymas iš tuščio į kiaurą, tačiau įtraukia...	
VALDYMAS	**9,5**
Nėra prie ko prikibti.	
Be komentarų.	**GALUTINIS 8.0**

KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS ŽAIDŽIA KAS PENKTAS LIETUVOS GYVENTOJAS

18 proc. visų 15-74 metų amžiaus Lietuvos gyventojų žaidžia kompiuterinius žaidimus, o beveik pusę žaidėjų sudaro moterys. Tai parodė „Games.lt" užsakymu š.m. kovo mėnesį rinkos tyrimų kompanijos „TNS Gallup" atlikta reprezentatyvi gyventojų apklausa, kuria buvo siekiama išsiaiškinti kompiuterinių žaidimų paplitimą Lietuvoje bei nustatyti kompiuterinių žaidimų žaidėjo paveikslą.
Tyrimas paneigė vyraujančią nuomonę, kad kompiuteriniais žaidimais domisi tik vaikinai ar vyrai. Apklausos duomenimis, net 42 proc. kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje yra merginos ir moterys. Kompiuteriniai žaidimai populiarūs tarp moterų ne tik Lietuvoje - naujausiais Skaitmeninės programinės įrangos asociacijos (ang. „Digital Software Assosiation") tyrimo duomenimis, Vakarų šalyse moterys sudaro 43 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų.
Apklausa taip pat paneigė stereotipą, kad kompiuteriniai žaidimai – tik vaikų užsiėmimas. Didžiąją dalį žaidžiančiųjų kompiuterinius žaidimus Lietuvoje sudaro jauni žmonės nuo 15 iki 30 metų amžiaus: 15-19 metų kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro 33 proc., o 20-29 metų amžiaus vartotojai – 30 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje.
Faktą, kad kompiuterinius žaidimus žaidžia ne tik vaikai, taip pat patvirtina apklausos duomenys, rodantys, kad 45 proc. kompiuterinių žaidimų vartotojų Lietuvoje - samdomi darbuotojai, o 41 proc. - mokiniai ir studentai.
Apklausos rezultatai atskleidė ir tai, kad kompiuteriniai žaidimai – populiarus laisvalaikio praleidimo būdas namuose. 77 proc. visų kompiuterinių žaidimų vartotojų šiuos žaidimus žaidžia namuose, 28 proc. – svečiuose. Dar 9 proc. apklaustųjų žaidžia darbe ar mokykloje, o 8 proc. - interneto kavinėse.
Apklausos duomenimis, aktyviausi kompiuterinių žaidimų žaidėjai - klaipėdiečiai ir šiauliečiai. Atitinkamai 34 proc. ir 33 proc. šių miestų gyventojų tvirtina juos žaidžiantys. Didžiuosiuose Lietuvos mietuose Vilniuje ir Kaune kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro atitinkamai 20 proc. ir 21 proc. šių miestų gyventojų.
„Games.lt" užsakymu atliktos reprezentatyvios apklausos metu buvo apklausta 1500 15-74 metų amžiaus respondentų visoje Lietuvoje.

„CODEMASTERS" „PRASLYS" PRO E3

Tuo tarpu, kai žaidimų leidėjai aktyviai rengiasi stambiausiam metų industriniam įvykiui — E3 parodai, kuri įvyks gegužės viduryje Los Andžele, ir skelbia pristatomų žaidimų sarašus, britų leidėjas „Codemasters" skuba pranešti, kad neatveš į JAV nei vieno savo žaidimo. Kaip teigia šios kompanijos atstovas, E3 yra ne ta vieta, kur galima pristatyti esamus „Codemasters" projektus. Tačiau „kodo meistrai" vis tik dalyvaus amerikietiškame šou. Leidėjas praves kelis spaudai skirtus renginius, taip pat ieškos naujų kūrėjų studijų įsigijimui ir naujų verslo partnerių. Padaryti tą jam padės stambios „Benchmark Capital Europe" kompanijos investicijos.

„KARMAKO MOBILIZACIJA"

Legendinės „id Software" techninis direktorius, privataus raketų kūrimo entuziastas ir tėvas visomis prasmėmis John Carmack rimtai susidomėjo mobiliais žaidimais. Su dideliu noru pakeitęs savo antikvarinį „mobiliaką" į šiuolaikiškesnį modelį, vienas „Doom" ir „Quake" kūrėjų atrado sau naują žaidimų platformą. Programavimu „mobiliakams" Karmakas susidomėjo taip stipriai, kad štai jau mėnesį po vieną dieną į savaitę jis pats asmeniškai programuoja, kurdamas projektą kodiniu pavadinimu „DoomRPG" — RPG žaidimą klasikinės „The Bard's Tale" stiliuje tik „Doom'o" visatoje. Karmako idėja jau sudomino leidybinę kompaniją „Jamdat", kuri spėjo pritraukti prie kūrimo studija „Fountainhead Entertainment". Taigi turime gerą šansą pamatyti „Karmako mobilizacijos" rezultatą, ir labai greitai.

„MAJESCO" KEIČIA VARDĄ

Leidėjų kompanija „Majesco Holdings" paskelbė apie savo pavadinimo pakeitimą — nuo šiol ji vadinsis „Majesco Entertainment Company". Tai, jos atstovų manymu, „tiksliau atspindi kompanijos strategiją kuriant inovacinę elektroninių pramogų produkciją". „Majesco" greitai auga ir iš biudžetinio leidėjo tampa viena stambiausių žaidimų kompanijų. Ji sėkmingai baigė einamųjų finansinių metų pirmąjį ketvirtį ir gavo 700.000 dolerių grynojo pelno. Praeitų metų lapkritį „Majesco" akcijos, kurių bendra vertė yra 100 mln. Dolerių, buvo pradėtos pardavinėti „NASDAQ" biržoje. Šiais metais kompanija išleis iš karto kelis įdomius žaidimus: „Psychonauts" (2005-ųjų antras ketvirtis), „Advent Rising" (2005-ųjų trečias ketvirtis), žaidimą PSP platformai „Infected" (2005-ųjų ruduo). Per visus finansinius 2005 metus kompanija planuoja gauti 175–185 mln. dolerių pajamas ir operacinį pelną, sudarantį 16–18 mln. dolerių.

„VIS ENTERTAINMENT" UŽDAROMA

Uždaryta viena iš dviejų kompanijos „VIS Entertainment", „State of Emergency" franšizės kūrėjo, studijų. Darbą prarado visi ofiso, esančio Škotijos mieste Dandy, darbuotojai, taip pat Edinburge esančios studijos darbuotojų dalis. Iš viso bedarbių gretas papildė 54 žmonės, o tai — daugiau kaip pusė bendro VIS darbuotojų skaičiaus. Likusiems 42 kūrėjams skirtos neeilinės atostogos. Kartu su šiais žingsniais kompanijoje įvestas išorinis valdymas, kurio tikslas — užbaigti esamus projektus ir vesti derybas dėl kompanijos pardavimo.

Verta priminti, kad nuo praeitų metų „VIS Entertainment" priklauso leidybinei kompanijai „BAM! Entertainment", įsigijusiai ją už 7 mln. dolerių. Kompanijos, patiriančios rimtus finansinius sunkumus, pozicija kol kas nėra aiški — studijos uždarymas ir masiniai atleidimai kol kas nesulaukė jokių komentarų.

STAMBIAUSIAS NEPRIKLAUSOMAS ŽAIDIMŲ KŪRĖJAS

Studijos „The Collective, Inc." ir „Backbone Entertainment" paskelbė apie savo ketinimus susijungti į vieną struktūrą ir tokiu būdu suformuoti stambiausią nepriklausomą žaidimų kūrėją JAV, kuris vadinsis „Foundation 9 Entertainment". Į naujos kompanijos aktyvą, jei ši planą teigiamai įvertins studijų akcininkai, pateks daugiau kaip 250 užbaigtų žaidimų, 300 patyrusių darbuotojų ir penki ofisai visoje šalyje. Artimiausiose planuose — sėkmingų žaidimų gamyba visoms įmanomoms platformoms, tarp jų kišeninės ir naujos kartos konsolės. Beje, noras dirbti „next-gen" konsolėse ir tapo viena svarbiausių susijungimo priežasčių — tam, kad patektų į šią rinką, studijos nusprendė mobilizuoti ir sufokusuoti visus savo žmogiškus ir finansinius resursus.
Priminsiu, kad kompanija „The Collective" buvo įkurta 1997 metais, ir nuo to laiko pagamino nemažai sėkmingų projektų, tarp kurių — licencijuoti žaidimai „Indiana Jones", „Buffy" ir „Star Track". Tarp perspektyvių ateities projektų — daug žadantis veiksmo žaidimas konsolėms „Star Wars Episode III: Revenge of the Sith".



KONKURSAS „GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

Šio mėnesio geriausias – Arnas Aleksandravičius, „Hunting Unlimited 3“. Dovanojame originalų žaidimą „Arcanum“.



Nekenčiu „god mode“!



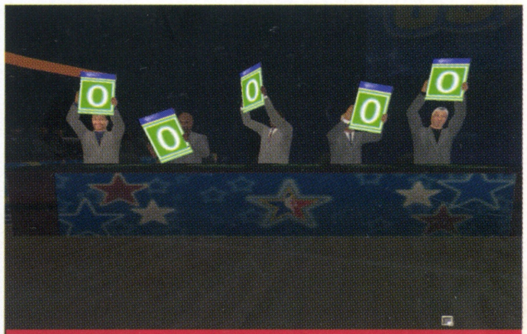
KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:



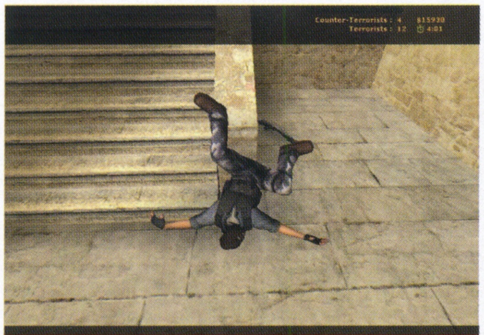
Atsargiai, skraidantys ferariai!



Ilsėkitės taikoje ir ramybėje...



Tiesiog puikus dėjimas!



Kai ima miegas, patogumai nesvarbu.



„Vasarvydžio nakties sapnas“ online.



Šypsokis, Hansai, mus fotografuoja!

Konkursas tęsiasi ir laukiame įdomių žaidimų vaizdų. Būtinai prirašykite įdomų komentarą. Geriausius spausdinsime ir apdovanosime priziukais ;).

PASAULIS, KURIAME GERA

NIXIE VERSIJA

Jis greitai bėgo mėnulio nutvieksta kopos viršūne ir buvo toks savimi patenkintas...Heh...Mano veidu greitai prabėgo pašaipi šypsenėlė...Na, dabar pamatysim, laikas saldžiam kerštui...

Šiaip jau kitų Aljanso narių nesivaikau taip ilgai ir nuobodžiai, tačiau šis buvo išskirtinis, sugadinęs nuotaiką visai dienai, ir dabar jis už tai atsakys... Prieš tris valandas, kaip visad pastaruoju metu, leidau laiką medžiodama visokius piratus pakrantėje ir šiaip gan piktą dykumų fauną dėl vieno ar kito reikalingo daikto užduotims įvykdyti. Tuomet iš gan keisto gnomo (na, galiu pasakyti, kad jie visi truputį...hm..nuvažiavę :)), gavau užduotį —„nukepti" keletą dykumos elementų, nes jam reikėjo tam tikro ingrediento, kaupiančio vandenį, kurį dažniausiai turėdavo būtent šie didžiuliai, žali monstrai. Viskas ėjosi gan gerai, puikiai žinojau, kad tikimybė, jog monstras išmes man reikalingą daiktą, gan maža, todėl neskubėdama žudžiau. Mano nelaimei, netyčia iš velniai žino kur atsiradęs patrulis privertė iš karto kovoti su dviem elementais, tačiau net ir tokiu atveju tai nebuvo problema, nes juos pribaigti įstengiau, vis dėlto turėdama minimalią sveikatą (aš buvau 38 lygio, šie 41 – 42). Bet tai būtų ne problema — sveikata ne kovos metu pati atsistatinėja, o ir krepšyje visad turėdavau šilko tvarsčių ar gerai išsilaikiusio džiovinto sūrio, kuris sveikatą atstatydavo kaip mat. Tačiau dabar pasirodė JIS... 53 lygio paladinas grakščiai nušoko nuo arklio ir artinosi prie manęs. Leisgyvė po paskutinės kovos, pasinaudodama specialiais milteliais, apakinau jį ir leidausi bėgti, nes kautis nebuvo prasmės, daugelis mano „rogue'o" įgūdžių buvo panaudoti neseniai ir, kad jie atsistatytų, reikėjo laiko. Taip pat ir sprintas. Velnias, tyliai nusikeikiau, žinojau, kad paladinas tuoj atsigaus, ir man bus ne pyragai. Ir jis atsigavo, pernelyg greitai... Gyvybės buteliuko gerti negalėjau, dar nebuvo pasibaigęs laikas, kai gali panaudoti kitą (vieną buvau panaudojusi kovoje su man pernelyg aukštu 43 lygio elementu). Šį kartą paladinas laimėjo, tačiau tokiomis aplinkybėmis, kad niekaip kitaip jo negali pavadinti tik „lameriu"... „WoW'e" egzistuoja šioks toks garbės kodas. Jei nesi nupiepęs darželinukas, jo laikaisi savaime — kokia čia garbė nudėti priešą, kai jis ir taip beveik netekęs sveikatos po kovos ar dar joje dalyvauja? Todėl aš supykau, ne, įsiutau! Pati niekada taip nežudau, tai taip žema ir apgailėtina, tačiau jis mirs, nesvarbu kada, bet mirs.

Ir štai dabar tas pats velnio vaikas sau ramiausiai pėdino kopos viršūne, nė neitardamas, kad pasislėpusi šešėlyje tykau aš. Pagaliau... Širdis neramiai suspurdėjo, jau nesitikėjau jį kada išvysti, o štai jis čia, vos už keliu metrų. Ir skirtumas tarp mūsų ano „susitikimo" ir šio — šį kartą mano sveikata pilna, įgūdžiai paruošti, ir jis manęs nemato. Na ką, apgailėtinas menkas paladine, atėjo laikas kerštui... Iš krepšio išsitraukiau neseniai pasigamintus nuodus ir jais padengiau savo kalavijus. Vieni nuodai puikiai suveiks, jei jis bandys gydytis, kiti tiesiog jį nuodys iš vidaus. Dar kartą nusišypsojau ir nugrimzdau į šešėlį, nagi pažiūrėkime, koks esi kietas, susidūręs su priešu akis į akį...



Lėtai slinkau artyn jo, o kopos ketera, metanti šešėlį, man suteikė puikią papildomą nematomumo apsaugą. Paladinas nieko neįtarė, todėl staiga apsvaiginau jį, atjungiau kelioms sekundėms, tuo tarpu mano ašmenys, padengti nuodais, žaibo greičiu smigo į priešo kūną, ir jis negalėjo nieko padaryti. Po kelių sekundžių jis atsigavo, kaip ir maniau, užsidėjo „shield'ą", tačiau aš tam buvau pasiruošusi, taip pat persikėliau į žemesnę šešėlio formą, kuri suteikdavo labai didelę tikimybę blokuoti priešo smūgius. Man tereikia pralaužti jo skydą... Vėliau paladinas bandė gydytis, tačiau specialūs nuodai, patekę į jo kraują, darė savo — jie neleido gyvybei srūti priešo kūnu, ir kovos galas jau buvo aiškus. Visi mano kombo smūgiai generuoja tam tikrus taškus, kurie naudojami užbaigiamiesiems combo. Ir štai, aš jau turiu 5 taškus, maksimumą, laikas baigti šį šokį mėnulio šviesoje... Staigiai apsisuku, pašoku, apsiverčiu ore ir iš visų jėgų smeigiu savo ašmenis paladinui į krūtinę. Kritinis smūgis, kuris daro siaubingai daug žalos... Ir štai apgailėtinas paladinas griūna žemėn, kelis kartus iškriokia nusivylimo šūksnį ir nutyla... Kerštas pasiektas, galiu ramia širdimi keliauti toliau. Nusispjaunu ant negyvo priešo kūno, sėdu ant arklio ir keliauju dykumos tyrais tolyn. Nugalabysiu visus iki vieno, kurie elgsis taip apgailėtinai, kaip šis... Na žinoma, ir ne tik tokius, Aljanso pilna žemė, prieš akis dar visa kruvina naktis...

Hm, vos spėju prijoti jūros pakrantę, pamatau žinutę gildijos „chate" — ką tik prisijungė vienas iš mano draugelių. Tuojau — dar viena žinutė, šį kartą iš to paties : „– Hey Nixie, gal šiek tiek Aljanso pavakarei? For fun...". „– Hehe, na žinoma, kas dar varys?" „– Khain, Vesuvius ir visi kiti aukšto „levelio". Turbūt darysim reidą, nes girdėjau, ten nemažai susirinks norinčių atspardyti Aljansą...". „ – Ok ok, jau skrendu, to tikrai nepraleisiu:P...".

Aha, bb (Booty Bay), džiunglių apjuostas tarptautinis gnomų uostas, ginčytina teritorija. Naujiems žaidėjams ten geriau nekišti nosies iki kokio 35 lygio, nes į kaulus gauni visada. Pilna Aljanso, teritorija visada prikrauta griaučių, nuolatinės rietenos... Pačiame uoste kovos negalimos, viską prižiūri sargai, o jei kas sumano išbandyti jų patikimumą, gauna į kaulus greičiau, nei spėja apsidairyti. Todėl dažniausiai mini reidai vyksta visai šalia BB įėjimo iš džiunglių pusės.

Na ką, sumoku kelis sidabrinius šikšnosparnio – liūto hibrido šeimininkui ir skrendu į orkų sostinę Ogrimarą. Tai, galiu pasakyti, ne tik orkų centras, bet ir visos Ordos centras, čia yra taip visiems reikalingas aukcionas ir beveik viskas, ko tik gali užsimanyti. Susirandu nuodų pardavėją, pasipildau atsargas, pasitaisau šarvus (na, tiesą sakant, „rogue'ai" naudoja tik odą arba audinius), parduodu tai, ko negalima įdėti į aukcioną (visa kita patalpinu ten, nes neturiu laiko pati siūlyti prekes aplinkiniams), sėdu ant žirgo ir joju į šalia sostinės esančią dirižablių stotelę. Jie kelia į kitą kontinentą, per jūrą, nes būtent ten yra Booty Bay. Žinoma, galėčiau plaukti laivu, bet taip greičiau, nereikia pačiai nei kiek pėdinti kelionės metu, tiesiog keiti transporto priemones. Laukiu stotelėje, prieš tai pasiklausiu gnomo, ar tikrai šis mane nuskraidins ten kur reikia, jis patikina, kad tikrai taip, dirižablis atkeliaus 5 minučių bėgyje. Neramiai stypsau trypčiodama vietoj, ah, pamiršau savo katiną :). Na greitai jį išsitraukiu iš specialios dėžutės, ir tas murk-



damas ima sukti ratus apie mano kojas. Myliu katinus :). Šį padovanojo vienas geras draugas. Mačiau kiti turi paukščių, įvairiausių gyvių, net mažų drakoniukų, na, bet katinai man labiausiai patinka :). Na štai ir dirižablis, kojomis trinksėdama minia sugriūna vidun, kas įsitaiso denyje, kas ant turėklų vaidina „titanikus"...:). Kelionėje truputį supa, juk vis dėlto ilgas kelias nuo vieno jūros krašto iki kito. Tuo metu spėju persimesti keliais žodžiais su pažįstamu, keliaujančiu toliau į kontinento gilumą mušti drakonų. Atsisveikindama palinkiu sėkmės, nes štai ir krantas, mažutė orkų stovykla. Iš jos šikšnosparniu (ar kaip tas padaras vadinasi :)) keliauju į galutinę stotelę — Booty Bay. Kaip visad mėgaujuosi vaizdais — džiunglės tikrai graži vieta paganyti akis, o kai viskas iš paukščio skrydžio — pasaka. Dar skrisdama gaunu žinutę – pakvietimą jungtis prie grupės, sutinku. Oho, mūsų jau 5, reikės daryti reidą... Atskrendu į uostą, kaip visada pilną priešų. Na, bet kol kas juos sulaiko sargai, kol kas, tačiau neretai visi spjauna ant jų ir pradeda masines skerdynes...Greitai bėgu pas saviškius, lets get some action :). Khain: „Darom reidą, matau, ir daugiau ištroškusių Aljanso,hehe". Nixie: „Cool, parašyk ir tai kitai gildijai kur šnekėjom, gal nori prisijungti". Khain: „Ok, sekundę...haha jie taip pat ruošiasi daryti PvP (player versus player). Sako, kad prisijungs :)". Nixie „ Oj mirs šiandien Aljansas...".



Viskas prasideda labai paprastai ir nekaltai. Mes nuobodžiaudami vis nupilame kokį 50 – 60 lvl Aljanso žaidėją, grįžtantį į uostą iš džiunglių. Žinoma, tas keikdamasis praneša visiems kitiems apie mus ir kad reikia kažką daryti (būtent aš taip daryčiau). Pradeda rinktis vis daugiau ir daugiau. Mes, žinoma, irgi nesnaudžiame, mūsų reide jau 25 nariai, laukiame dar. O kol tai darome, žudynės tęsiasi ir įgauna vis didesnį pagreitį. Tiesą sakant, tai totalus chaosas... Magai, šventikai, „rogue'ai", kariai, visi jie ką nors muša, žemė maišosi su dangum. Kas juokingiausia, kapinės, iš kurių mires grįžti į kūną, yra visai šalia, todėl tai užburtas ratas... Dabar svarbu tik viena — kas pirmiau pasiduos: mes ar jie... Na štai, prisijungia ir kitos gildijos nariai, dabar mūsų jau 38. Ha, ir Aljansas nesnaudžia, pasirodo keletas 60lvl priešų. Ir vėl chaosas, visur viskas mirga nuo burtų, džergždžia susitikdami kalavijai, tik spėk dairytis. Tai tęsiasi gal 45 minutes, pamažu gretos ima retėti, ir galop liekame tik mes. Tiesa, mūsų tik saujelė, bet sulaukusi galo :).

Na ką, Aljanso man gal šiandien ir užteks, reikia nors kiek pasikelti lygį, nes už kitų žaidėjų žudymą patirties taškų neduoda, tai tiesiog grynas malonumas... Girdėjau apie neseniai išeisiančią PvP garbės sistemą pagal kurią už nužudytus žaidėjus (jei tik tai bus garbinga kova) bus galima surinkti taškus ir gauti daug nerealių dalykėlių. Na, bet apie tai kada nors vėliau.

Ak, manęs šiandien laukia vienas svarbus darbelis — kitas gnomas vieno išdžiūvusio ežero viduryje, kuris atrodo kaip paprasčiausia dykuma, tik į akis nenatūraliai krenta sudužusio laivo liekanos, yra pasiskundęs, kad viename smėlio trolių mieste Zul'Farrak yra paslaptingas tvenkinys, kurio pagalba troliai gali sukurti nuožmų monstrą Gahz'rilla, o to monstro šarvai yra pripildyti galingos energijos, kurios reikia šiam gnomui (visi žinome, kad gnomai pamišę dėl pinigų ir inžinerijos :)). Na ką, kaip apdovanojimą gnomas prižada tikrai vertingų daiktų, todėl atsisakyti negaliu. Tačiau šiai užduočiai reiks pagalbos, ją įvykdyti vienai — jokių šansų. Tai misija, vykdoma taip vadinamoje „instance" teritorijoje. „Instance" dažniausia būna požemiai, pilys, dvarai ir tt. Į „instance" patenka tik tavo grupė. Tai yra, kai peržengi tam tikrą barjerą, serveris sukuria požemio kopiją kiekvienai grupei ar vienam žmogui. Pašalinių žaidėjų čia neišvysi. Tokiose vietose visi monstrai yra daug stipresni nei įprastame pasaulyje ir tik čia gali rasti nuožmiausius bosus, todėl man reikia grupės. Na ką, spaudžiu /1 „chato" lange ir rašau žinutę, kurią galės matyti visi šioje teritorijoje esantys žaidėjai. „– Ei, gal kas nors traukia į Zul'farrak'ą? Praverstų pagalba". Tuojau pat sulaukiu žinutės jungtis prie grupės. O, man pasisekė, joje jau yra trys nariai, su manim 4, belieka rasti 1 (į „instance'us" įeina grupės iš 5 žmonių, o didesnė grupė nei 5 jau vadinasi reidu). Nixie: „– Hey all :)". Sendrin: „– Labas, va jau atvyksta 5 narys, tuoj čia bus, galėsim judėti". Sendrin yra 47 lvl trolis, kad jūs žinotumėt, kaip jie šokti moka :). Tai turi pamatyti — breikas, ne kitaip! Nixie : „– Sendrin, kai nupilsim tą monstrą, sušoksi su manim?:P". Sendrin: „ – Na, aišku! Haha, girdėjau „rogue'ės" šoka neprastai :)". Nixie: „– Tai jau taip...:) — mirkteliu Sendrinui". Kelios minutės laukimo, štai ir mūsų orkas – karys atjojo ant savo vilko, galime judėti. Visuose „instancuose" reikalinga strategija, be jos — nė iš vietos. Monstrų daug, ir jei pulsi kaip akis išdegęs, toli nenueisi... Iki boso tolimas ir ilgas kelias, ir mes žudome apie pusvalandį. Pagaliau pasiekiame didžiulę smėliu padengtą aikštę po



atviru dangumi, kur ant pakylos stovi milžiniškas gongas. Grupė: „– Visi pasiruošę? Ji gana didelė...hehe :)". „– Ne, mes sugebėsim, žudom ją greičiau.". Vienas iš mūsiškių pribėga prie gongo ir kelis sykius garsiai į jį muša. Pasigirsta gaudesys, ir iš šalia esančio marmurinio tvenkinio išnyra didžiulis monstras, panašus į tą, kurį visi įsivaizduojame, ištarę „Lochneso pabasa" :). Mūsiškis minotauras – šamanas apsistato saugančiais totemais, magas pasiruošia mirtinus užkeikimus o visų vertingiausias šventikas pasitraukia į šoną, kad, reikalui atėjus, galėtų visus gydyti. Na aš, žinoma, puolu prie monstro su orkų kariu ir imu iš visų jėgų jį tvatyti. Bet velnias, na ir dydis jo... Jaučiuosi kaip skruzdėlė prieš dramblį. Visgi, komandinis darbas daro savo, ir monstras pamažu ima silpti, šventikas kelis sykius pagydo mane ir orką, magas spjaudo mirtinus ugnies bei ledo pliūpsnius ir Gah'zrrila jau ima merdėti, dar keli smūgiai — ir monstras nukautas... Visi susėdame atsipūsti, o trolis, kaip ir žadėta, parodo savo šokio sugebėjimus. Na tikrai, troliai geriausi šokėjai žaidime :). Iš nukauto monstro kūno išpjaunu gabalą odos, reikalingos tam gnomui dykumoje, ir skubu atsiimti prižadėto apdovanojimo. Be visų įprastų šarvų ir ginklų žaidėjas gali turėti ir įvairiausių pakabučių ar papuošalų, tačiau jie gan reti, o tokia rūšis kaip „trinket" gaunama tik įvykdžius pačias sunkiausias užduotis. Mano gautasis „trinket" padidina jojimo greitį 3 procentais, o tai visai neblogai, žinant, kad tai pirmas mano tokio tipo daiktelis.

Eh, diena buvo ilga, laikas namo, į Ogrimarą. Prieš miegą ne pro šalį atlikti visus įprastus darbus ir pasėdėti tavernoje... Galėčiau vėl skristi, tačiau šį kartą naudojuosi „hearthstone" (tai toks daikčiukas, kuris tave teleportuoja į tą taverną, kurioje jį buvai palikęs. Šiuo atveju — Ogrimaras). Kelios sekundės kerų — ir štai aš jau mieste, knibždančiame dieną ir naktį, 24 valandas per parą... Visi čia ko nors ieško, skuba, vieni nori parduoti, kiti pirkti. Taip, ne pro šalį ir man prasimanyti šiek tiek pinigėlių. Aš esu „enchanteris" (užkerėtojas), iš vienų magiškų dalykėlių gaminu dulkes ir jomis užkeriu kitus daiktus, kad suteikčiau jiems įvairių specialių galių. Peržiūriu savo krepšį, ak taip, kaip maniau, dulkelių užtenka keliems kerams, kurie ginklus priverčia blizgėti degančia liepsna (Demonslay). Žinau, žinau, kad visi jo nori, todėl nieko nelaukdama visiems aplinkui esantiems garsiai šaukiu: „– Gal kas nori žėrinčios liepsnos ant savo ginklo? 7 auksiniai!". Hehe, — tai viena paklausiausių prekių, ir pirkėjas atsiranda sekundžių greičiu. „– Gali uždėti „Demonslay"?". „– Taip, aišku, duok ginklą...". Kelias sekundes rankose laikau jo ginklą, sušnabždu kerėjimo žodžius, ir staiga šis ima blizgėti skaisčia raudona ugnimi. Jau matau, kaip iš džiaugsmo sužimba pirkėjo akys, jis padėkoja ir vis dar negalėdamas atsižiūrėti eina savo reikalais. Tai pakartoju su dar keliais pirkėjais, kol pasibaigia mano dulkelių atsargos. Taip, būti kerėtoju gan sudėtinga specialybė, jai ištobulinti reikia labai daug laiko, o ir ingredientai gaunami vienus daiktus naikinant, kad gautum dulkelių. Kiti tuos daiktus verčiau parduoda, o aš turiu juos naikinti, tačiau tai tikrai smagi specialybė :). Eh, na tikiuosi, kad dabar tai jau viską padariau, reikia atsipūsti. Kėblinu į taverną, nusiperku kelis ąsočius alaus ir prisėdu prie bešnekučiuojančios kompanijos. Vienas trolis vis pasakoja „bajerius" kitam orkui, nagi paklausykim... Po antro bokalo ima suktis galva, ir pasaulis ima blankti. Na, bet šiandien buvo sunki diena, todėl nusiperku dar du. Oo, aš visai girta, nebegaliu normaliai rašyti „chate", vis prisideda nereikalingų raidžių... (Iš pradžių maniau, kad tai, galbūt, nuovargis, bet ne — „wow'as" pats specialiai iškraipo kai kuriuos žodžių junginius ir prideda prie eilutės galo...hic!, tipo žagsėjimą,— tiesiog turi būti girtas :)). Dar trumpam pašneku su troliu, sušoku kelis sykius su neprisimenu kuo (o dieve, ko tik nepadarai prigėręs.:)) ir lėtai spūdinu artimiausio hamako link. Ryt vėl laukia tonos nepadarytų darbų...hic!









KONKURSAS



MANO ĮSPŪDŽIAI IŠ „WORLD OF WARCRAFT“ PASAULIO

Pateik savo įspūdžius iš nepaprasto WOW pasaulio. Tai gali būti ir pasakojimas (iki 1500 simbolių), ir ekrano paveikslėliai, ir jūsų piešiniai, ir poezija, ir dainos... Žodžiu, bet kokia priemonė, kuri gali perteikti jūsų įspūdžius ir išgyvenimus.

Trijų įdomiausiai perteiktų įspūdžių autorius apdovanosime originaliais „World of Warcraft Horde“ marškinėliais.

ESWC ATRANKA LIETUVOJE

INTERNETO ir žaidimų klubas „Impress" šiais metais tapo oficialiu „Electronic Sports World Cup 2005" atstovu Lietuvoje. Taigi klubas organizuos žaidėjų atranką ir kelionę į šio pasaulio kibersporto turnyro finalą Paryžiuje.



Kaip ir praėjusiais metais, Lietuvoje bus rengiamas tik „Counter Strike" turnyras. Be šio, pasauliniame turnyre žaidėjai kovos dar dviejų žaidimų grupėse — „Warcraft III Frozen Throne" ir „Pro Evolution Soccer 4". Komandų registracija į atranką Lietuvoje jau prasidėjo. Registruotis galima puslapyje www.eswc.lt. Čia rasite ir visą oficialią informaciją apie renginį, taisykles ir įvairias naujienas. Komandoje gali būti 5 arba 6 žaidėjai, o registracijos mokestis komandai — 100 Lt. Atrankiniai turnyrai Lietuvoje prasidės birželio 4 dieną. Svarbu tai, kad jie vyks ne viename, o keliuose miestuose, priklausomai nuo prisiregistravusių komandų. Galimybė rengti atrankinius turnyrus yra septyniuose miestuose: Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Šiauliuose, Marijampolėje, Alytuje ir Visagine. Taigi, jei iš to miesto apskrities prisiregistruos pakankamai komandų, kad būtų galima rengti atskirą atrankinį turnyrą, — jis bus surengtas. Visi žaidėjai, dalyvausiantys ESWC atrankoje, gaus oficialius turnyro marškinėlius, o finalo pirmųjų vietų nugalėtojai bus apdovanoti ir daiktiniais prizais.

ESWC Lietuvos finalas vyks liepos 2 dieną Palangoje. Na, o pasaulinis ESWC 2005 finalas vyks liepos 6–10 dienomis pačioje Paryžiaus širdyje — „Luvro karuselėje".

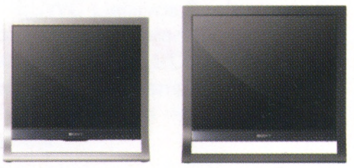






Skaitmeninis „Sony SDM-HS95P/S" monitorius – tobulas pasirinkimas kompiuterių entuziastams, pažengusiems kompiuterių naudotojams ir kompiuterinių žaidimų mėgėjams, kurie iš asmeninio monitoriaus tikisi puikių našumo savybių, stiliaus ir vertės. Jis ypač tinkamas vaizdo įrašams redaguoti namie, daugialypės aplinkos programoms, o kasdieniam darbui kompiuteriu yra tiesiog idealus.

SDM-HS95P/S skaitmeninis monitorius suteiks jums puikią spartą, kuri reikalinga žaidimams, vaizdo įrašams ir daugialypės aplinkos programoms. Kad ir ką bedarytumėte savo kompiuteriu – žaistumėte žaidimus, žiūrėtumėte vaizdo įrašus, dirbtumėte kasdienį darbą – vaizdas bus jautrus ir aštrus. **X-Black™** LCD technologija padidina vaizdo intensyvumą, todėl vaizdo įrašai tampa pritrenkiami. Skaitmeninės įvestys užtikrina vienodai aiškų vaizdą be iškraipymų.



HS75P/HS95P

17"/19"

1280x1024, 12ms, 500 cd/m² 550:1 160°/160°

X-black LCD

Ieškokite parduotuvėse:
UAB „ALNOS BIURO SISTEMOS", www.office1.lt, UAB „APSODAS", www.apsodas.lt, UAB „ARTNET KOMPIUTERIAI", www.artkomp.lt, UAB „BMS", www.bms.lt, UAB „FORTAKAS", www.fortakas.lt, UAB „INIDA", www.inida.lt, UAB „POLISPEKTRAS", www.polispektras.lt, UAB „RALINGA IR KO", www.ralinga.lt, UAB „SONEX KOMPIUTERIAI", www.sonex.lt, UAB „Skaitos kompiuterių servisas", www.sks.lt



Game Developers Conference 2005

Šalia didžiausio žaidimų pasaulio kasmetinio įvykio, parodos E3, vis didesnę svarbą ir populiarumą įgauna kita, žaidimų kūrėjams skirta konfernecija. Jos metu ryškiausios žaidimų industrijos asmenybės daro pranešimus, pristato naujus projektus ir idėjas, diskutuoja įvairiais klausimais, ir pateikia ne vieną žaidimų naujieną. Skaitykite apie įdomiausius „Game Developers Conference 2005“ pranešimus bei naujų žaidimų pristatymus.

„MICROSOFT“ ŽAIDIMŲ VIZIJA

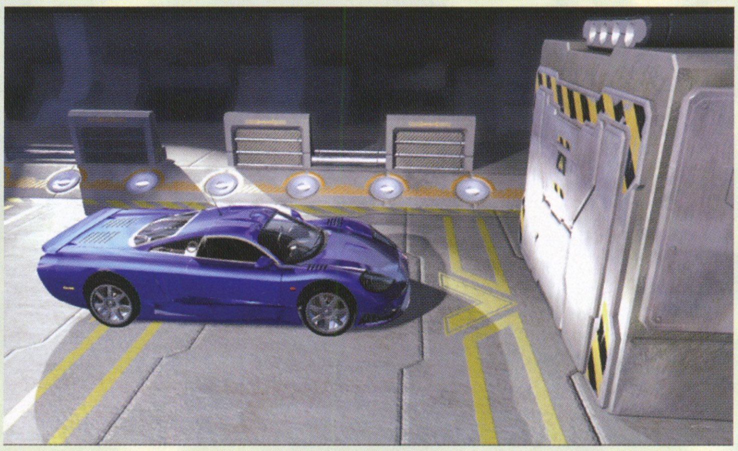
Džiugiai pranešame, jog mūsų ausis pasiekė žinios apie naujausius „Microsoft“ projektus. Naujienas pasauliui paskleidė generalinis grafikos, pačių „Windows'ų“ bei žaidimų vadybininkas Dean Lester. Jis kalbėjo apie „DirectX API“, kuris bus skirtas kompanijos gyvavimo dešimtmečiui pažymėti. „Microsoft“ atstovas paminėjo ir šiandien jau nekaip atrodantį 1995 metų laidos „senuką“ „Descent“. Po šio žaidimo seka kitas, tačiau jau šiandieninis žaidimas „Half-Life 2“. Kodėl būtent šie du? Dean Lester manymu, šie žaidimai — žaidimų pasaulio pradžia, todėl ateityje mūsų gali laukti visus nurungiantis naujasis „Valve“ kūrinys. Smagu paminėti ir tai, jog „Microsoft“ planuoja pačius „Windows“ panaudoti kaip žaidimų platformą, todėl greta „Xbox“ atsiras naujas pakaitalas. Bet kuriuo atveju, atstovo teigimu, „Microsoft“ ateityje numato aukštų technologijų panaudojimą bei daug populiaresnį žaidimų Internete būdą. Be to, buvo paminėta ir tai, jog „DirectX“ padės tobulėti ne tik grafikai, tačiau ir visai kompiuterio fizikinei daliai.

Dean Lester pastebėjimai apie populiarėjantį žaidimą Internete ne iš piršto laužti — per 2004 metus būtent internetinių žaidimų dėka gamintojai į savo kišenes susidėjo apie 4 milijardus dolerių. Tad „Windows“ platforma taptų daugiausiai pajamų nešančiu „Microsoft“ žaidimų pasaulio projektu — 2009 metais prognozuojamas 9 milijardų pelnas būtent iš tokios rūšies segmento. Palyginimui pateikiame prognozes apie įprastų žaidimų nešamą pelną 2009 metais — „vos“ 6 milijardai dolerių. Taigi „e–prekyba“ vis labiau populiarėja, o žaidėjams tuoj net nebereiks žaidimų ieškoti parduotuvių lentynose, kadangi juos bus galima parsisiųsti panašios kaip „Windows“ platformos pagalba. Toks bendravimas tinka ir gamintojams, nes jie gali sulaukti atgalinio ryšio su vartotoju bei daug lengviau nuspėti jo norus ir poreikius.

Žvelgdamas į ateitį, „Microsoft“ atstovas vėl paminėjo vis labiau tobulėjančias technologijas, kurios uždega žalią šviesą daugumai gamintojų, nes nelieka technologinių apribojimų. Taigi paskutiniai „Microsoft“ technologiniai kūriniai vis dažniau naudojami kuriant žaidimus, kurie savo ruožtu pralenkia vos mėnesį rinkoje „tupinčiuosius“. Pastebimas ir kompanijų bendradarbiavimas — „XNA Studio“ pasiskolino šiuo metu „Xbox“ naudojamą ATI garso sistemą. Nenuostabu, jog naujoji „Microsoft“ konsolė bendradarbiaus su savo vyresniu „broliuku“ „Xbox“. Ir netgi draugaus — kontroleriai bus suderinami.

Svarbiausi „Microsoft“ ateities kūrinio pranašumai: žaidimo instaliavimo laiko nebuvimas, jokių konfliktų su „draiveriais“ bei palengvėjęs „patch'ų“ parsisiuntimas. Kaip įrodymas, žaidimų gerbėjams buvo parodytas „Need For Speed Underground 2“. Tereikia įdėti diską į diskasukį, ir žaidimas iškart pasiruošęs išleisti jus į trasą —jokių instaliavimų. Taigi atėjo laikas tinkamai panaudoti greituosius diskasukius, kurie ir taps svarbiausiu įrenginiu renkantis žaidimą. Visgi, naujoji „Windows“ platforma bei esami PC žaidimai tikrai neapvilia daugumos fanų, todėl kiekvienas atnaujinimas taptų tik papildoma nauda kiekvienam „Microsoft“ klientui. Tik įsivaizduokite — pietūs ant stalo, tačiau maistas dar per karštas. Ir ką jūs veikiate tas 5 minutes? Gal pasiūlyti „NFS Underground 2“ lenktynes, kurias savo monitoriuje išvysite akimirksniu?!









PETER MOLYNEUX ŽAIDIMŲ DUETAS

Viskas prasidėjo nuo pačioje Dievo pašonėje esančios taikios salos, tačiau dabar jau galima išvysti „Black and White 2". Pastarasis žaidimas pritrenkia ypatinga grafika — priartinus vaizdą galima išvysti netgi skruzdes, kurios gyvena savo simuliacinį gyvenimą, kurdamos skruzdėlyną. Taigi „Molyneux" ir vėl atakuoja žaidėjus savo bestseleriu, kurį šįkart papildo ir nežmoniško detalumo grafika. Greta „Black and White" atsiduria kitas „Molyneux" kūrinys — „The Movies". Šiems žaidimams pranašaujama puiki ateitis, todėl „Lionhead Studios", galima sakyti, jau išmoko atsižvelgti į 21 amžiaus žaidėjo norus.



„Black and White" frančizė siūlo tą patį buvimo „Dievu" jausmą. Iš tikro visas žaidimo tikslas — prižiūrėti savo aveles, aprūpinti vargšus gėriu ir pan., tačiau naująją versiją papildo dar ir dviejų kitų dievybių kompanija — taikos bei karo dievai. Pastarasis dievas gali sukelti tradicinius realaus laiko strateginius karus ar bent mūšius, kurių techninę dalimi rūpinsis tas pats „Black and White" grafikos variklis. Kūrėjai pasistengia išvaryti iš žaidimo jau atsibodusį meniu naudojimą, todėl šiame žaidime kairysis pelės mygtukas naudojamas sukinėjimuisi po platybes, o dešinysis objektų manipuliavimui. Gali klaidingai atrodyti, jog tai labai paprasta, tačiau neapsigaukite — tokia sistema jums leidžia tikrai ne mažiau negu įprastas meniu. Pelės mygtukais nuo šiol galėsite keisti sienų aukštį ir storį, dublikuoti esamus pastatus, judinti akmenis, išskleisti gėles arba paprasčiausiai patrumpinti žolytę. Realaus fizinio grafikos variklio dėka šis žaidimas leis žaidėjui prisitaikyti jį pagal savo reikalavimus, todėl tokioje RTS porcijoje išvysime žymiai daugiau strategijos. Pavyzdžiui, jūs galite surinkti aibę akmenų ir užvilkti juos ant kalno viršaus, o priešui pasirodžius, juos paleisti žemyn. Taigi kovoje nugali ne stipriausias, o sumaniausias. O ir pats žaidimo smagumas slypi tame, jog visų nelaimių ir laimių priežastimi tapsi tu. Sukelti karą apsimoka vien dėl grafikos: 5000 karių puola tokią pačią kariauną, o vaizdas ekrane išlieka puikus. Žinoma, daug kas priklausys ir nuo žaidėjo kompiuterio galingumo, tačiau dauguma žaidimų tobulėja, ir tokie žaidėjai nebeturi jokios kitos išeities tik tobulinti savo agregatą.

Pirmojoje „Black and White" dalyje sutikta būtybė dabar gauna kitą vaidmenį: padaras tampa žaismingu naminiu gyvūnėliu arba grėsmingu kariu, tačiau tai jau priklauso nuo jūsų paties pasirinkto karo arba taikos režimo. Bet kuriuo atveju šį gyvūnėlį galima tiesiog pririšti prie medžio, kur, jeigu elgėsi blogai, jis numirs iš bado. Žaidime, be abejo, bus apstu tiek „Black and White", tiek „Populous" jau matyto lygio stebuklų, epinių vietovių, vulkanų, žemės drebėjimų bei uraganų. Bet kuri iš šių gamtos anomalijų gali pasiųsti tavo priešą į kitą pasaulį, tačiau ne viskas taip paprasta. Žaidime pilna įvairių įdomybių, tokių kaip vulkano lavos gesinimas bei kaitinimas. Kokiu tikslu? Mes to dar nežinome.

Kitas mūsų jau minėtas „The Movies" žaidimas taip pat žada stebinti savo grafika. Ankstesnių versijų žaidėjai skundėsi per „sunkiu" meniu bei reakcijos laiko ištęstumu, todėl kūrėjai pasistengė pasiekti kažką panašaus į „Black and White 2". Kino studiją kontroliuojantys žmonės turi ranką, kuri padeda manipuliuoti išoriniu pasauliu: treniruoti kino žvaigždes, režisierius bei scenaristus ir, be abejo, paveikti įvairiausius objektus bei daiktus. Ilgiau palaikius kursorių virš žmogaus ar objekto, mums pateikiama detali informacija. Įdomu ir tai, jog ilgiau pakentėjus mums pradės rodyti ir tų žmonių mintis. Kažkas panašaus į „The Sims 2", tik su papildoma kino kūrimo funkcija. Žinoma, viskas šiame žaidime nesibaigia vien tik filmo sukūrimu. Prieš prezentaciją galima suvesti žvaigždes į vieną vietą arba bet kokiais kitais būdais reklamuoti rytdienos premjerą. Deja, mes dar nežinome datų — kuriant abu šiuos žaidimus, kompanija susidūrė su įvairiomis kliūtimis, todėl tikslios išleidimo datos ir nepateikė. Visgi, reikia pastebėti, jog Molyneux ne be reikalo vadinamas geriausio vaizdo nominacijos nugalėtoju — žaidimo grafiniai elementai pateikiami taip kruopščiai, jog kiekvienas iš jų, tarsi gyvena savo asmeninį gyvenimą. Tiesa, kartais kūrėjai net persistengia — Molyneux praneša, jog 6 žmonių komanda dvi savaites diskutavo bei keitė visų gyvūnų išmatų sudėtį, vis bandydami „skystą" ir „kietą" formatą. Toks detalumas jau juokina, tačiau tai irgi geras žingsnis į ateitį :).







TREČIOJI „UNREAL“ KARTA

San Franciske vykusioje parodoje daugiausia diskusijų sukėlė „Epic Games“. Pirmą kartą žmonėms buvo leidžiama užmesti akį į naujają „Unreal 3“ grafikos variklį.

Turbūt nesunku atspėti, jog dabartinis parodomasis variantas tikrai bus dar keletą kartų patobulintas, kol gamintojai pateiks galutinį „Unreal 3“. Kokios viso šito vajaus priežastys? Visų pirma, kaip ir sakė pats „Epic“ viceprezidentas, šis žingsnis nuves žaidėjus į neregėto adrenalino bei grožio pasaulį. Jis tvirtina, jog tiek asmeniniai kompiuteriai, tiek konsolės puikiai „sutars“ su šiuo naujuoju „Unreal 3“ varikliu, todėl bus pasiektos technologinės lubos, t. y. išnaudota visa, ką mums tie aparatai gali suteikti.

Deja, „Epic“ neišleidžia jokių video klipų, kurie bent leistų nuspėti, ko mes visi taip laukiame. Tiesa, demonstracinių versijų teko regėti. Vienoje iš jų žaidimas mus nukėlė į apleisto miesto arba kaimo griuvėsius, kur jau patruliavo keletas karių. Staiga būrio vadas sustoja ir praneša nujaučiąs kažką negero. Kaip jūs ir atspėjote, iš medžių bei pastatų mus užpuola būriai ateivių. Antroji demonstracinė versija dar labiau atskleidė naujojo grafikos variklio pranašumą — vientisą lygio pakrovimą. Iš tikro šis variklis toks galingas, jog vienu metu gali užkrauti netgi keletą lygių, todėl dabar be jokių problemų pereidinėsite iš vieno kambario į kitą, o ir pertraukų metu nereikės prisigalvoti kokios nors veiklos. Įdomu tai, jog perėjus į naująjį lygį, jis iš karto atsiduria atmintyje, t. y., po žaidimo įjungimo jums apskritai nebereikės galvoti apie jokius užkrovimų parinkimus.





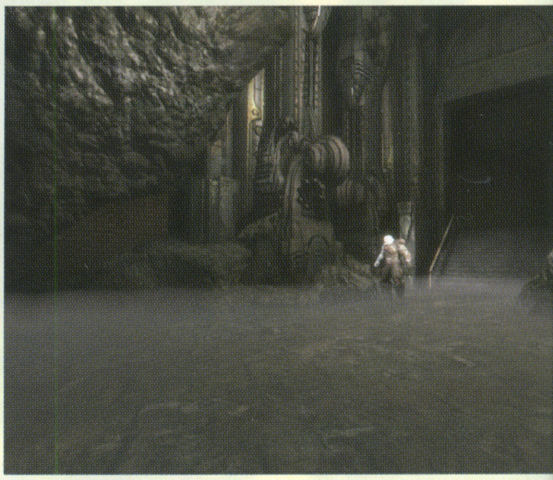


Geriausiai tai iliustravo „Epic“ parodytos futuristinės kopų lenktynės, kuriose jums reikia važinėti po smėlėtą miestą. Bagiui pervažiavus pusę miesto, nebuvo galima pastebėti jokių papildomų lygių užkrovimo savybių. Ką tai reiškia? Tai, jog nuo šiol „Epic Games“ gali pasiūlyti „Grand Theft Auto“ dydžio žemėlapius. Be to, bagių lenktynės parodė dar vieną „perliuką“ — nuostabų miesto bei gamtos vietovių triumfą grafikoje.

Kompanija taip pat supranta tai, jog ateityje žaidimai turės būti kuo „draugiškesni“ su vartotoju, todėl „Unreal 3“ grafikos variklis — pirmasis žingsnis į tą pusę. Šiam reikalui variklio palydoje galima rasti „Kismet“ — „script'ą“, kurio pagalba grafiką galima personalizuoti.

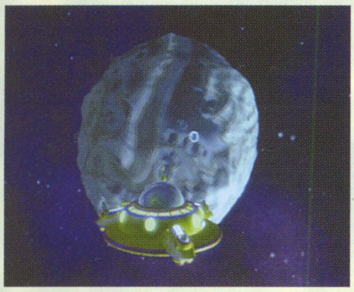
Kadangi ateityje laukiame pasirodant dar galingesnių kompiuterių, „Unreal 3“ grafikos variklis gali tapti pranašu — jis jau dabar viršija konsolių galimybes. 2003 metų „Unreal“ turnyre vienu metu buvo galima išvysti iki 10 riedančių akmenų, o 2004 metais jau 20. Tačiau naujasis grafikos variklis jums pasiūlys gerokai daugiau nei pirmieji du kartu. Norite įrodymo? 600 akmenų rieda nuo kalno ir kiekvienas iš jų išlieka realistiškai tikroviškas bei su savo asmeniniu šešėliu.

Taigi svarbiausias klausimas — kada mes išvysime šį „Unreal 3“? Gamintojai stengiasi išsisukti, tačiau jau pasigirsta kalbų, jog pirmieji žaidimai su šiuo gigantu į rinką turėtų išeiti jau kitų metų pradžioje. Kitas labai svarbus klausimas — kokios technikos reikalaus „Unreal 3“? Kadangi šis variklis labiau skirtas ateities konsolėms, atsakymo į šį klausimą „iškėlę“ ausis laukia asmeninių kompiuterių savininkai. „Epic Games“ praneša, jog nėra ko bijoti: „Nvidia 6600GT“ jau pakankamo galingumo grafikos plokštė, todėl tikriems žaidėjams neturėtų kilti problemų. Be to, gamintojai žada netgi unikalų RPG žaidimą, skirtą žaisti Internete, kurio pagrindinė varomoji jėga taip pat taps „Unreal 3“. Labiausiai nekantraujantiems siūlome pasižiūrėti naujus „Unreal Engine 3“ filmus bei užmesti akį į „Intel“ demonstracinę versiją pavadinimu „RoboHordes“.



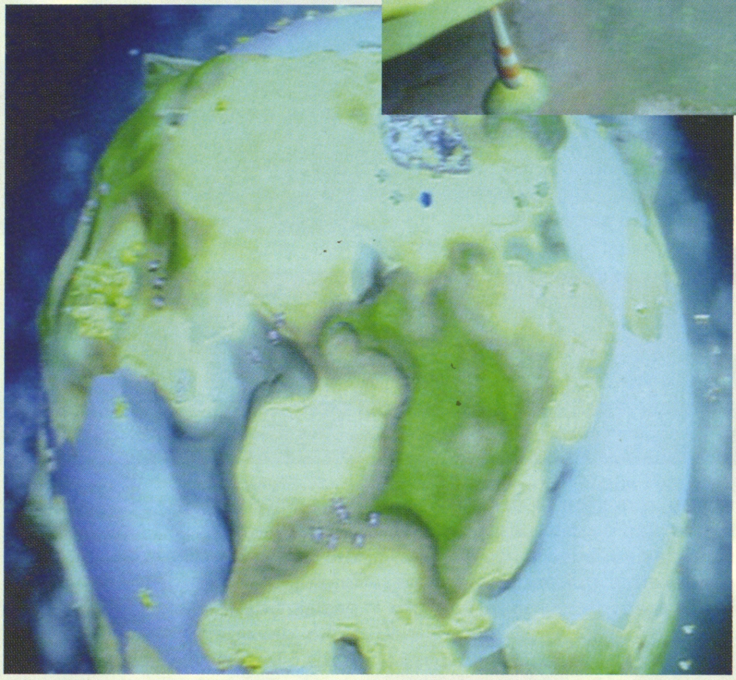
NAUJAS „SIMSŲ TĖVO“ ŽAIDIMAS

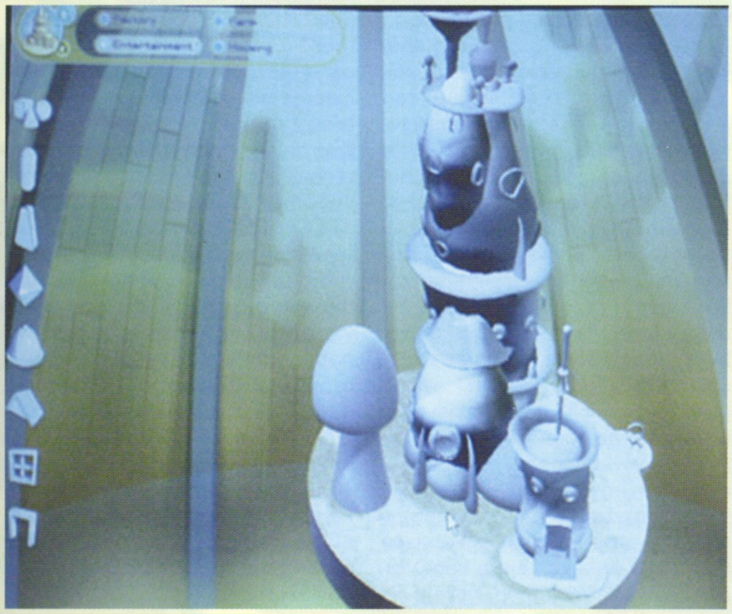




Will Wright „Future of Content“ žaidėjų pasaulį informavo apie naująją savo „Sporą“. Taip, naujasis žaidimas kaip tik ir vadinsis „Spore“, o žaidėjui teks kontroliuoti gyvybę nuo pat jos užsimezgimo pradžios. Žaidėjas galės sukurti gyvybę nuo pačios pirmosios ląstelės — kažkas panašaus į klonavimo profesoriaus veiklą, tačiau jau netrukus reikės vystyti naujos gyvybės smegenų funkcijas, kurios pakeis žaidimo medicininį režimą į visiškai naują RTS tipo pasaulį. Galbūt po kažkurio laiko žaidėjas jau bus susikūręs visą minią naujų savo „vaikučių“, todėl žaidimas taps panašus į „Populous“. Iš dalies, tai keletą kartu supaprastinta „SimCity“ versija — naujieji žaidėjo tvėriniai suksis apie taip vadinamą centrinį baraką. Tačiau šiame „SimCity“ mieste viskas priklauso nuo paties žaidėjo — tiek technologijos, tiek tarptautiniai ryšiai. Galų gale, viskas pasiekia tarpgalaktines erdves — žaidėjas gali kontroliuoti netgi NSO, kuris sugeba keliauti į kitas planetas. Taigi žmonijai atsiveria naujos galimybės — naujų planetų „privatizavimai“ leidžia kurti naujas populiacijas ir netgi kitą žmoniją. Kariauti ar tik žvalgytis — taip pat žaidėjo reikalas, tuo labiau, jog žaidimas dovanoja pasakišką grafiką bei individualumą. Kokiu būdu? Labai paprastu — žaidimas naudoja procedūras, kurios sukurtos paprastų algoritmų serijomis, todėl žaidėjas nuo šiol gali arba netgi privalo viską daryti savaip. Nebereikia paklusti kompiuterio siūlomiems veiksmo elementams — laikas tapti kūrybiškiems.

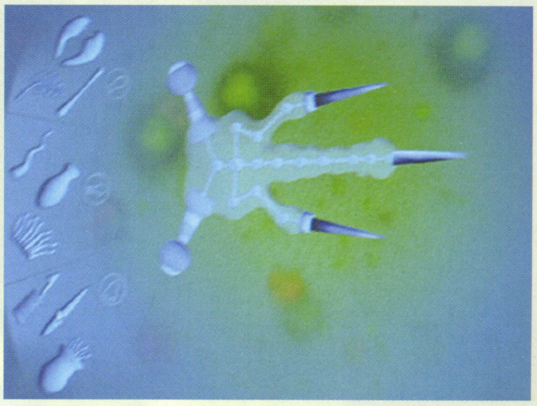






Wright'as teigia norėjęs sukurti dvilypio jausmo žaidimą, kur žaidėjui tektų kontroliuoti tiek pavienę būtybę, tiek visą populiaciją. Ir tai dar ne viskas — nuo šiol žaidėjas meistriškai kurs patį žaidimą, t.y., nuo kiekvieno žingsnio pradinėje žaidimo stadijoje priklausys ir pats žaidimo finalas, todėl galima pradėti degti žvakutes laikams, kai žaidimas kiekvienam iš mūsų pasiūlydavo tokią pačią pabaigą. Pats „Spore“ tėra žaidėjo sukurto žaidimo stiprintuvas, padedantis išvengti techninių subtilybių.

„Spore“ pateikia ypatingą gamtos ir objektų kompresiją, kuri leidžia išnaudoti galybes smulkių objektų. Be to, visas žaidimo sąstatas yra mobilus, todėl nuo šiol jūs galite padovanoti savo pasaulį kitiems žaidėjams, ir atvirkščiai. Būtybės, pastatai, populiacijos, planetos ir netgi pati žvaigždžių sistema yra sukurti taip, jog galėtų būti suderinami su kitų žaidėjų pasauliais. Atlikti tokius drastiškus pakeitimus paskatino seni filmai bei žaislai: „Star Trek“, „Care Bears“, „War of the Worlds“, „Kid Pix“, „Pac–Man“, „Lego“ bei kiti konstruktoriai. Pasirodo, kūrėjai yra tikri žaislų ir filmų vergai, nes „Spore“ susideda iš tam tikrų kiekvieno paminėto filmo arba žaislo dalių ir savybių. Belieka laukti, kol dizaineriai išpildys visus kūrėjų įgeidžius, ir mūsų pasaulyje atsiras dar vienas „Sim“ kūrinys, tik šįsyk nepažįstamai pasikeitęs. Kūrimo procesas vyksta EA priklausančioje „Maxis Studio“, o leidybos darbą atliks patys „Electronic Arts“. Belieka laukti...



„SCARFACE“

„Vivendi Universal“ „ant karštųjų“ pristatinėja darbus su naujai įsigyta „Radical“ studija. Jie nusprendė imtis daugiau nei dvidešimties metų senumo filmo ir pagal jį sukurti žaidimą. Garsiojo režisieriaus Brian De Palma 1983–ųjų filmas „Scarface“ atgims žaidime.

Ir „atgims“ tikrąja ta žodžio prasme. Jei matėte filmą, žinote, jog herojus Tony Montana jame žūva, tačiau žaidime jis yra gyvas, tačiau iš jo atimta šeima ir visa didžiulė narkotikų kontrabandos imperija. Taigi jums reikės padėti jam atsistoti ant kojų ir pasiekti buvusią galybę. Varomąją žaidimo galią — herojaus reputaciją — reikės atstatyti Majamyje. Vykdydami siužetines misijas kaupsite turtus, įsigysite nuosavybės, atversite naujas vietoves ir stengsitės kuo plačiau ir tvirčiau užgniaužti Majamio pogrindinį pasaulį. Žodžiu, veiksite pagal patikrintą GTA formulę.

„Radical“ dizaineriai bando visais įmanomais būdais atkurti Tony Montana asmenybę. Tam reikalui sukurta net įžeidimų sistema, kuri pravers kovojant su pasislėpusiais priešais. Paspaudus specialų įžeidimų mygtuką, Tony paleis eilę „gražiausių“ epitetų, o nesusilaikę priešai iššoks iš savo slėptuvių tiesiai į jūsų ugnį :). Jei suspėsite priešui kažką leptelėti intensyvaus susišaudymo metu, jis gali trumpam sustoti ir pagalvojęs bandyti ką nors atsakyti jums. O ką daryti su keliomis laisvo laiko sekundėmis, jūs jau žinosite.

Herojus turės ir populiarųjį įniršio matuoklį. Šiuo atveju jo charakteris labai tinka įniršiui išreikšti, užpildžius matuoklį Tony tiesiog pašėls ir automatiškai nusitaikęs į visus priešus vietovėje juos nušluos nuo žemės. Kita vertus, kūrėjai paruošė ir tam tikrą moralės kompasą. Pavyzdžiui, išsitraukus ginklus viešoje vietoje, nekalti praeiviai išsigąs ir pabėgs, o priešai išsitrauks savo ginklus ir pasiruoš kovai. Negalėsite užmušti kiekvieno sutikto — bandant nužudyti nekaltąjį, Tony pats persigalvos ir apie tai jums pasakęs nuleis ginklus.

„Scarface“ žaidimas žada pasirodyti metų pabaigoje.



BARD'S TALE

Ne per seniausiai išleistas „The Bard's Tale“ jau susilaukė dar vienos versijos. Xbox bei PS2 konsolėms pritaikytą žaidimą kurianti „InXile“ jau šį birželį žada pateikti naująją žaidimo versiją, skirtą PC žaidėjams.

Ne per seniausiai išleistas „The Bard's Tale“ jau susilaukė dar vienos versijos. Xbox bei PS2 konsolėms pritaikytą žaidimą kurianti „InXile“ jau šį birželį žada pateikti naująją žaidimo versiją, skirtą PC žaidėjams.

Žaidimo pagrindas išliks nepakitęs: jūsų herojus dar vis mėgaujasi vynu, moterimis ir dainavimu vietoje to, kad gelbėtų pasaulį. Tačiau šiam dainiui žadama nauja ir tikrai pakankamai nuotaikinga kelionė, kurios metu daugumą žalingų įpročių visgi teks iškeisti į gėroves siekimą. Tiesa, pasaulio gelbėjimas netgi leidžia užsidirbti vieną kitą skatiką, tad kodėl nepabandžius?!



Dauguma PC žaidėjų turbūt jau seniai tikėjosi kokio nors papildomo valdymo pultelio, tačiau „InXile“ į tai neatsižvelgė. Ši kompanija pasielgė dar geriau — valdymą pritaikė klaviatūrai ir pelei. Kaip tai veikia? Tiesiog paspausk dešinįjį pelės klavišą, ir dainius eis link kursoriaus, arba tiesiog paspausk du kartus, ir jis ten nueis automatiškai. Atakavimui, žinoma, lieka kairysis pelės mygtukas, tačiau, kad ir kaip būtų keista, norint susikauti su varžovu, netgi nebūtina spragtelti ant jo. Dainius pats automatiškai taikosi į arčiausiai jo esantį priešininką, todėl grupinėse kovose ir apsiaustyse spragsėti pele nereikės. Dizaineriai pakeitė keletą žaidimo funkcijų, todėl daugumą žaidimo elementų dabar bus pasiekiami vos vieno klavišo paspaudimu. Tiesa, šiuos klavišus galėsite pasirinkti patys, o patiems didžiausiems konsolių fanams paliekama ir valdymo pultelio panaudojimo galimybė.

Pačia didžiausia naujiena tapo žymiai geresnė PC grafika — visos tekstūros palaiko keletą kartų didesnes rezoliucijas, o veikėjų išvaizda tikrai apstulbins ne vieną. Tačiau išvardinti visų grafikos pliusų net neįmanoma — reikia pačiam pamatyti. Ir dar geriau prieš tai pažaisti konsolei sukurtą variantą, nes tada tas skirtumas dar labiau išryškės. Keletas papildomų pakeitimų padaro šį žaidimą taip pat tobulesnį, pvz.: ypač aukštų medžių matymas. Dabar jie pasidaro permatomi iškart, kai tik veikėjas atsiduria po jais, todėl praleisti bet kokį dainiaus judesį tiesiog nebeįmanoma. Visus šiuos pastebėjimus viešiname po to, kai išvydome šią pasaką spindint 1600x1200 rezoliucijoje. Patikėkite, vaizdas buvo „švarut švarutėlis“.

Tiesa, „InXile“ kompanija vis dar svarsto galimybę papildyti PC variantą kokiais nors naujais ir papildomais žaidimo elementais, tačiau jokių faktų iki šiol dar nepateikta. Visgi, šiai intriguojančiai pasakai jokio papildomo turinio atnaujinimo ar papildymo net nereikia, nes naujove taps pats žaidimas. Žinoma, jeigu mūsų ausis pasiektų kokia nors įdomesnė naujiena, mes ją būtinai paviešinsime.





„AMERICA'S ARMY: THE Q COURSE"

Oficiali JAV armijos pirmojo asmens šaudyklė jau susilaukė papildymų. Šis savo kilme itin intriguojantis žaidimas šių metų liepą atšvęs jau trečiąjį gimtadienį, todėl tokiai progai reiktų ir atitinkamai pasiruošti. Šis žaidimas naudojamas mokant JAV armijos naujokus, tačiau yra prieinamas ir kiekvienam iš mūsų. Naujasis papildymas pavadinimu „The Q Course" paties kūrėjo Philip'o Bossant'o žodžiais, yra tam tikras žaidėjo patobulinimas, t.y. žaidimo papildymas sukurtas tam, kad tobulėtų ir patys būsimi kariai.

Kalbant armijos žargonu, kodinis kursas Q yra pats tikriausias specialiųjų pajėgų kvalifikacijos kėlimo kursas, todėl šį testą turi įveikti kiekvienas, norintis tapti elitiniu kariu. Šioje naujoje „America's Army" dalyje rasime penkis naujus didžiulius žemėlapius bei paties žaidimo stiliaus pakitimus. Vienais pagrindinių tikslų šiuose lygiuose taps pabėgimai iš Vidurio Rytų, kur ir sukurti dauguma „America's Army" žemėlapių. Žemėlapiuose rasime miesto, kaimo, pramoninių ir kalnų teritorijų, todėl pati aplinka tikrai nepabos.

Be ginklų karinės pratybos tikrai neįvyktų, todėl šioje dalyje kūrėjai pasiūlys netgi du naujus ginklus. Pirmasis — taip vadinamas „bunkerių gynėjas". Tai nežmoniškai galinga raketos paleidimo technika, kurios galios pakanka netgi sienai pramušti. Pastarieji veiksmai taps itin dažnokais, nes žemėlapiuose apstu kelią užstojančių objektų, tokių kaip sienos ar durys. Su tokios raketos pagalba labai lengvai pasitiesinsite savo kelią ir sutaupysite marias laiko. Antrasis naujasis ginklas — „durų griovėjas", t.y. mažytis sprogstamasis užtaisas, kuris padės „atrakinti" užrakintas arba užkaltas duris. Tai taip pat labai vertingas ginkluotės elementas, nes naujuosiuose lygiuose pasitaikys keletas labai svarbių, tačiau užrakintų durų. Tiesa, tos durys pasižymi tam tikru atsitiktiniu užsirakinimu, t.y. durys, kurios anksčiau buvo užrakintos, naujame lygyje arba net mūšyje gali tapti atrakintomis.

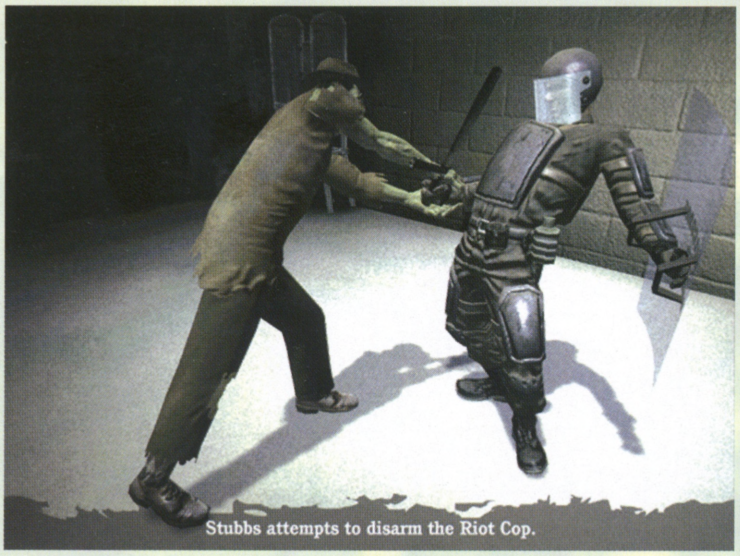
Naujasis „America's Army" išgydė savo didžiausią ydą — anksčiau šis žaidimas, kaip ir dauguma kitų „online" pirmojo asmens šaudyklių, susidurdavo su tam tikra rutinos problema, t.y. tokiais pačiais parametrais pradėjęs žaidimą, žaidėjas jau iš anksto žinodavo priešininkų starto pozicijas ir pan. „Baigta!", — pasakė Bossant'as ir papasakojo apie naująją kintamo žaidimo funkciją. Naujieji žemėlapiai pasižymės skirtingomis atsitiktinėmis priešininkų starto vietomis, todėl komandos kiekvieną kartą žaidimą pradės vis iš kitos pozicijos. Pasikeis netgi misijos tikslai ir naikintini objektai, todėl žaidėjai nežinos į kurią pusę traukti, kol neįsigilins į naująją misiją. Jūs tik pagalvokite, kiek „naujų" žaidimo lygių galima sukurti, naudojant būtent tokią naująją kintamo žaidimo funkciją.

„Kurse Q" didžiulę reikšmę turi ir civiliai, nes nekaltų asmenų pasirodymai mūšio lauke pakeis kiekvieną tavo puolimo strategiją. Ankstesnėse versijose tereikėjo kovoti mūšio laukuose, todėl žaidėjas tapdavo agresyviu „šūvio" mygtuko spaudymo atlikėju. Ironiška, tačiau tas agresyvumas tikrai netinkamas realios armijos karių mokymui. Kaip pavyzdį pateiksime tokį, mūsų nuomone, įdomų pastebėjimą: žaidime vos išvydęs savo priešininką, tu iš karto mestum granatą, tuo tarpu JAV armijos kariai privalo identifikuoti savo taikinį, prieš atliekant bet kokį veiksmą. Taigi, granatų mėtymo čia neišvysi, tiksliau, tau to atlikti neleis armijos taisyklės. Tuo labiau, jog visur aplink knibždėte knibždės civilių, kurių gyvybė bus svarbesnė net už tavąją. Jeigu visgi nepavyko išvengti civilių aukų, melskis, kad sužalojimai nebūtų labai dideli. Už paprastą civilio sužeidimą iš tavęs bus atimti taškai, tačiau jeigu tu sąmoningai nužudysi bet kurį civilį, tave iš karto išmes iš žaidimo ir nusiųs į virtualų „Leavenworth" kalėjimą. Tokia naujovė prilėtina žaidimą ir verčia mus tapti panašesniais į tikrus karius, o ne komiksų herojus ar Rembo.

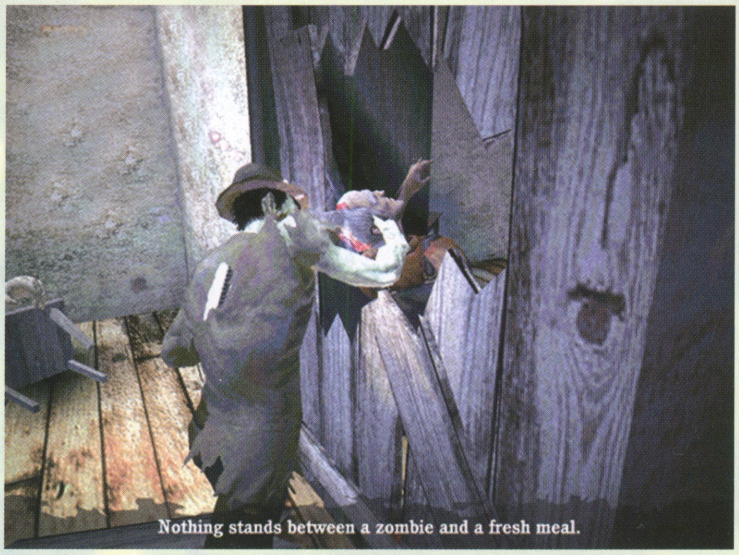
Tiesa, patys civiliai taps netgi itin svarbiais padėjėjais, įveikiant vieną ar kitą misiją, tik reikia mokėti jų kalbą. Nepergyvenk, šitoje vietoje tau į pagalbą atskubės dėstytojas su naujausių žinių bagažu. Nesistebėk — kariai taip pat turi būti išmintingi bei išsilavinę žmonės, nes tik protingi sprendimai gali padėti išvengti didesnių aukų skaičiaus mūšio lauke. Papildomos medicinos paskaitos (tiksliau, video intarpas su realiais karo medikų pareiškimais) leis tavo kariui tapti karo mediku. Po tokių paskaitų tavo karys sugebės nešioti žymiai daugiau bintų bei kitų medicininių priemonių, greičiau gydyti sužeistuosius ir netgi apsitvarstyti save patį. Jeigu tavo karys pasistengė per užsienio kalbų paskaitas — jokių problemų susikalbant su vietiniais neiškils. Civiliai pasiruošę atsakyti į jūsų klausimus bei pateikti kartais tikrai ypatingai svarbios informacijos. Taigi, jau turbūt supratai, jog žaidimą įveiksi, tik išklausęs daugumą mokymo kursų.

Pačioje pradžioje „America's Army" buvo sukurta tik dėl vieno tikslo — sudominti ir privilioti kuo daugiau rekrutų. Tačiau dabar žaidimo kūrėjai praneša jau ir apie kitą alternatyvų žaidimo panaudojimą — jau esamų karių apmokymui. Internete galima rasti daug įvairių šio žaidimo papildymų: vienuose mokomės atpažinti ginklus, kituose — pagrindinių užsienio kalbų terminų. Taip pat yra ir konvojaus apsaugos treniruočių papildymas, kuris itin dažnai naudojamas po šiomis dienomis Irake vykstančių adekvačių įvykių.

Rekrutų bei jau esamų karių treniravimo ir apmokymo priemonės — „America's Army" — laukia šviesi ateitis. „Kursas Q" žada pasirodyti šių metų gegužę, tačiau jau dabar kalbama apie naująjį žaidimo papildymą „Overmatch", kuris pasižymės dar viena šaunia naujove — į žaidimą įtrauks ir transporto priemones. Verta paminėti, jog tokio lygio žaidimui iš tikro sunku būtų aptikti barjerus, trukdančius tobulėti ir gyventi ilgai bei laimingai. Tačiau ne viskas auksas, kas auksu blizga. Žaidimas naudoja jau pasenusį „Unreal 2.5" grafikos variklį, todėl netgi pareiškimas apie naujojo „Unreal 3" panaudojimą nebestebina. Visgi, grafika lieka tiems, kam patinka dairytis į dangų bei kalnus, tačiau siužeto bei veiksmo „perliukai" savo pusėn palenks tikrai ne vieną gyvybingo žaidimo fanatiką.



Stubbs attempts to disarm the Riot Cop.



Nothing stands between a zombie and a fresh meal.

„STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE“

„Wideload Games“ bei „Aspyr“ kompanijos jau dabar siūlo korespondentams užmesti akį į naująjį jų kūrinį labai ilgu pavadinimu „Stubbs the Zombie in Rebel without a pulse“. Žaidimas kuriamas PC, „Mac“ ir „Xbox“ įrenginiams, todėl vartotojų rinka tikrai gana plati. Visiški žaidimų kūrėjų rato naujokai siūlo mums specialų bei originalų žaidimą, kurį rengiant, į savo pusę persiviliojo „Bungie“ specialistą Alex Seropian bei keletą „Mac“ komandos narių. Taigi, šis debiutinis žaidimas žada stipriai stukteltі konkurentams per šonus.

Nors daugumą išvadų galima teigti tik apžvelgus demonstracinę versiją, praktika rodo, jog galutinis produktas dažniausiai būna dar geresnis už demo variantą. „Wideloads“ kompanija žada pateikti ypatingą žaidimo sudedamųjų dalių sistemą, todėl jau nuo pat pirmojo vaizdo intarpo galima stebėtis šio žaidimo unikalumu. Pirmajame vaizdo intarpe pastebimas aiškus humoro jausmo nestokojimas, todėl iš karto galime nebebijoti niūraus ir pilko scenarijaus. Jūs valdysite velionį pardavėją Edward'ą Stubblefield'ą, kuris šią žemelę paliko dar 1950–aisiais metais. Įdomu ir tai, jog toje vietoje, kur palaidotas šis verslininkas, dabar „dygsta“ ultramodernus miestas. Nepergyvenkite, tai ne dar viena „Poltergeisto“ kopija, tiesiog pabandykite parodyti nors vieną numirėlį, kuris leistų sau ant galvos statyti namą! Taigi Edward'as taip pat ne iš tokių, jis pasiruošęs ginti savo amžino poilsio teritoriją ir išspardyti užpakalius visiems, kas stos jam skersai kelio.

Vaizdo intarpas leidžia paanalizuoti ir patį veikėją — tai nežmoniškai šarmingas, tačiau padūkęs personažas. Filmuke du policininkai priskrenda savo skraidančia patrulių mašina prie benzino kolonėlės ir pilasi degalus. Modernus robotas pradeda pildyti benzino baką, o tuo metu vienas iš pareigūnų nueina į tualetą. Deja, tualete jam tenka pasikalbėti su Stubbs'u. Turbūt atspėjote, jog pro duris išėjo tik vienas žmogus, tiksliau, būtybė.

Taigi pirmoji dalis ir susideda iš pastovių slapstymųsi nuo policijos bei pastovaus bėgiojimo epizodų. Nors tai ir nebūdinga daugeliui mūsų jau matytų zombių, Stubbs'as sugeba pasinaudoti aibe ypatingų galių, kurios jo intelekto koeficientą padidina iki nežmoniškos ribos. Kaip pavyzdį galime paminėti rankos nusiėmimą. Taip, jūs perskaitėte teisingai — savo galūnes jis gali panaudoti įvairiems tikslams: pirmajame lygmenyje savo ranka jis sugeba pašalinti kitą lauke laukiantį pareigūną. Visgi reikia gerbti ir klasiką, todėl kiekvienas zombis turi sugebėti misti žmonių kūnais. Stubbs'as dar be viso to sugeba išleisti mirtinas dujas, panaudoti savo vidinius organus kaip granatas bei daugumą kitų nuostabių veiksmų. Dauguma zombių fanų jums pasakys, jog žmogus, kuriam įkando zombis, taip pat tampa tokiu. Būtent tokiu būdu Stubbs'as ir sugeba susikurti nemažas, tačiau ne labai efektyvias zombių gvardijas, kurias panaudoti galima įvairiems tikslams. Tau tereikia sušvilpti, ir jie suklus, tada tiesiog išdėstyk savo norus arba pasiųsk juos norima linkme. Savo kelyje sutikę priešininkus, jie tiesiog puls skanauti — nesunku nuspėti, jog tokiu būdu tavo armija dar padidės.

Pirmoji demonstracinės versijos dalis parodė daugumą Stubbs'o galimybių namo viduje, t.y. uždarose patalpose. Antroji atvirkščiai — joje mūsų mylimas zombis išeina į atvirą lauką, kur jo ir visos paniurėlių palydos jau tyko būrys senutėlių milicininkų. Tai pirmoji žaidime sutikta vieta, kur galima įsitikinti tavo palydos naudingumu — tiesiog pasiųsk zombius tiesiai į milicijos pusę, ir didžioji dalis darbo jau nuveikta. Be to, tavo suburti zombių būriai ne tik puola priešus, bet ir saugo tave patį — vaizdas toks, jog jie prieš mirtį prisižiūrėjo „Asmens Sargybinio“. Smagų laiką čia praleis ir strategijos mėgėjai — kol tavo zombiukai puola tiesiai į priešo rankas, tu gali užbėgti milicininkams už nugarų ir pradėti naikinti juos po vieną. Tiesa, tada tau teks valgyti jų smegenis, todėl vegetarams šis žaidimas taip pat gali pasirodyti atgrasus. Tačiau „pasigaminti“ naujų draugų galima tik taip, todėl į žiaurias žaidimo detales reikia tiesiog nekreipti dėmesio — visgi, tai tik žaidimas.

Vaizdas atrodo gana gerai, tuo labiau, jog žaidime naudojamas „Halo“ grafikos variklis. Be to, žaidimo kūrėjai nepašykštėjo ir ypač įdomiai atrodančio stiliaus piešinių, kurie tik pagyvina bendrą vaizdą. Pats miestas, kuris ir sukėlė visą problemų laviną, prikimštas 50–ųjų metų „old-school“ „sci–fi“ vaizdo efektų, todėl lauko aplinka atrodo išties šauniai. Taigi grafikos variklis išpildo visus „Wideload“ įgeidžius ir prisideda prie puikaus žaidimo sukūrimo.

Garso srityje sunku ką nors pagirti. Garso efektai pasirodė gana kuklūs, o pats garso takelis galėtų pailgėti netgi keletą kartų. Tiesa, balso išgavimas pasirodė visai nieko — toks jausmas, jog kalbantis zombis jau seniai prarijo savo paties liežuvį ir dabar nebesugeba ištarti kai kurių žodžių. Kartas nuo karto ištariamos priešininkų ar net paties Stubbs'o frazės buvo itin šmaikščios, todėl tai šiek tiek sumažina aštrią bendro garso kritiką.

Taigi, sprendžiant pagal pirmuosius vaizdus, šis zombis patiks daugumai humoro mėgėjų, todėl išbandyti šį žaidimą tikrai verta. Be abejo, zombių mėgėjai puls graibyti šį žaidimą iš parduotuvių lentynų vien dėl savo originalaus pomirtinio gyvenimo perkonstravimo į pagrindinę žaidimo liniją. Dažniausiai tokie zombiai tampa „patrankų mėsa“ pirmojo asmens šaudyklėse, todėl šis herojus (t. y. Stubbs'as) jau dabar pretenduoja atsidurti šalia tokių žaidimų ikonų, kaip „Mario“, „Sonic“ ar „Max Payne“. Tiems, kas ypatingai susidomėjo šiuo „naujoku“, belieka palinkėti kantrybės, laukiant žaidimo pasirodymo. Juolab, jog laukti liko nedaug — gamintojai praneša, jog „Stubbs the Zombie in Rebel without a pulse“ mūsų rankose atsidurs jau šį rudenį.

F.E.A.R.

Jūsų dėmesiui — naujasis F.E.A.R. Žaidimo pavadinimas - dvigubas. Kas sudėliota iš pirmųjų raidžiu suprantate, o po jomis slypi spec. pajėgų pavadinimas First Encounter Assault and Recon, kas grubiai verčiant reikštų „pirmųjų susidūrimų puolimas ir žvalgyba“. Pakankamai daug informacijos apie šią pirmo asmens šaudyklę pateikė pats žaidimo prodiuseris Chris Miller, todėl skubame ją paviešinti ir jums. Žaidimą kuria „Monolith“ (garsioji N.O.L.F serija), o vizijai kūną suteikia „VU Games“. Užmetus akį net į pirmąjį vaizdo intarpą bei pirmąjį lygį, galime labai drąsiai teigti, jog šis žaidimas taps populiariausias tarp baimės ir siaubo fanatikų.

Šiame žaidime persipynę kelių video filmų („Matricos“ ir „Skambučio“) siužetai, todėl pirmieji spėjimai apie baimės kupiną žaidimą turbūt pasitvirtins. Labai nustebino pirmuosiuose vaizdo intarpuose pasirodžiusi keista kuprota mergaitė, kurią lyg ir galime lyginti su dar pernai pasirodžiusioje E3 demo versijoje matyta veikėja. Iš pradžių ši mergaitė aplanko betoninėje celėje klūpantį vyriškį, ir vos jai prisiartinus, šis pradeda isteriškai rėkti. Tada vaizdo intarpas pradeda rodyti apsaugos darbuotojus, ant kurių uniformų puikuojasi ATC logotipas. Jie labai ramiai stebi savo monitorius, kol jų neužpuola būrys melsvai apsirengusių smogikų, ginkluotų šturmavimo ginklais. Celėje buvęs vyriškas atsistoja ir tuoj pat krinta nuo jį pakirtusio negailestingo likimo smūgio. Šalia vyriškio ir sargų ant žemės randame tik kraują. Tokiu vaizdo intarpu prasideda naujasis F.E.A.R. žaidimas, todėl mūsų spėjimai apie itin žiaurų bei siaubo elementų kupiną rinkinį visgi panašėja į tiesą.

Išbandžius naująjį vieno žaidėjo lygį, galima pasakyti labai daug apie visą žaidimą — tiesa, nuspėti pavyks tik bendriausius dalykus, nes patį siužetą vertinti galima būtų tik po paskutinio kreditų epizodo. Kaip jau minėjome, visa aplinka labai panaši į E3 demonstracinėje versijoje pateiktas apylinkes. Jūs — elitinių karinių pajėgų narys, kurio pastangų reikalaujama jau pačiais kraštutiniais atvejais, pvz.: kai nieko pakeisti nebesugeba netgi „Delta Force“ ar kitų specialiųjų tarnybų kariai. Pats žaidimas kartais žada pasiūlyti rutiną, todėl įveikti jį iki galo pavyks tik apsiginklavusiems stipriausia valia, pvz.: jūs ir trys jūsų grupės nariai yra siunčiami surasti jungtuką, kuris atidaro vartus. Po tokios vaikiškos, tačiau erzinančios pamokos jums jau teks eiti į vidų — vartus juk atsidarei, kary?! Tačiau nesitikėk kas trečiame posūkyje išvysti priešą — vos tau atvykus į šitą pastatą, jokių priešiškai nusiteikusių žmonių nepamatysi, tik vieną kitą smėlio debesį. Nuovokiausi jau turbūt atspėjo — taip, tai viena iš pirmųjų užuominų apie mistikos bei antgamtinių jėgų kupiną siužetą. Žaidimo kūrėjas Chris Millan šypsosi ir tikina, jog toks prieškovinis etapas žaidime tik įneš nepakartojamų pojūčių — prieš žūtbūtinį susišaudymą arba paranormalų apsireiškimą jums gali tekti iškęsti keletą minučių vaikštant spengiančioje tyloje. O tada jau laikas šiurpuliams!



Tačiau priešininkų čia taip pat bus. Mums pavyko išvysti keletą tokių personažų, todėl džiaugiamės galėdami jums papasakoti daugiau. Patys varžovai čia itin protingi — jie netgi moka mėtyti daiktus ir objektus arba iš jų susikurti priedangą. Jie nuolat slepiasi už kampų arba objektų. Kartu jie sugeba suvokti, jog į juos buvo mesta granata, todėl skubiai pasišalina. Viename iš pirmųjų kovinių epizodų mes atsirandame lauke, pilname automobilių bei priešininkų. Pasistenkite galvoti realiai — priešai puls jus visomis įmanomomis kryptimis (netgi šliauždami po automobiliu), o kiekvienas jus pastebėjęs iškart praneš savo bendrams naujausias jūsų koordinates. Dar kartą pasikartoju — čia ne šiaip šaudyklė, čia velniškai gera šaudyklė!

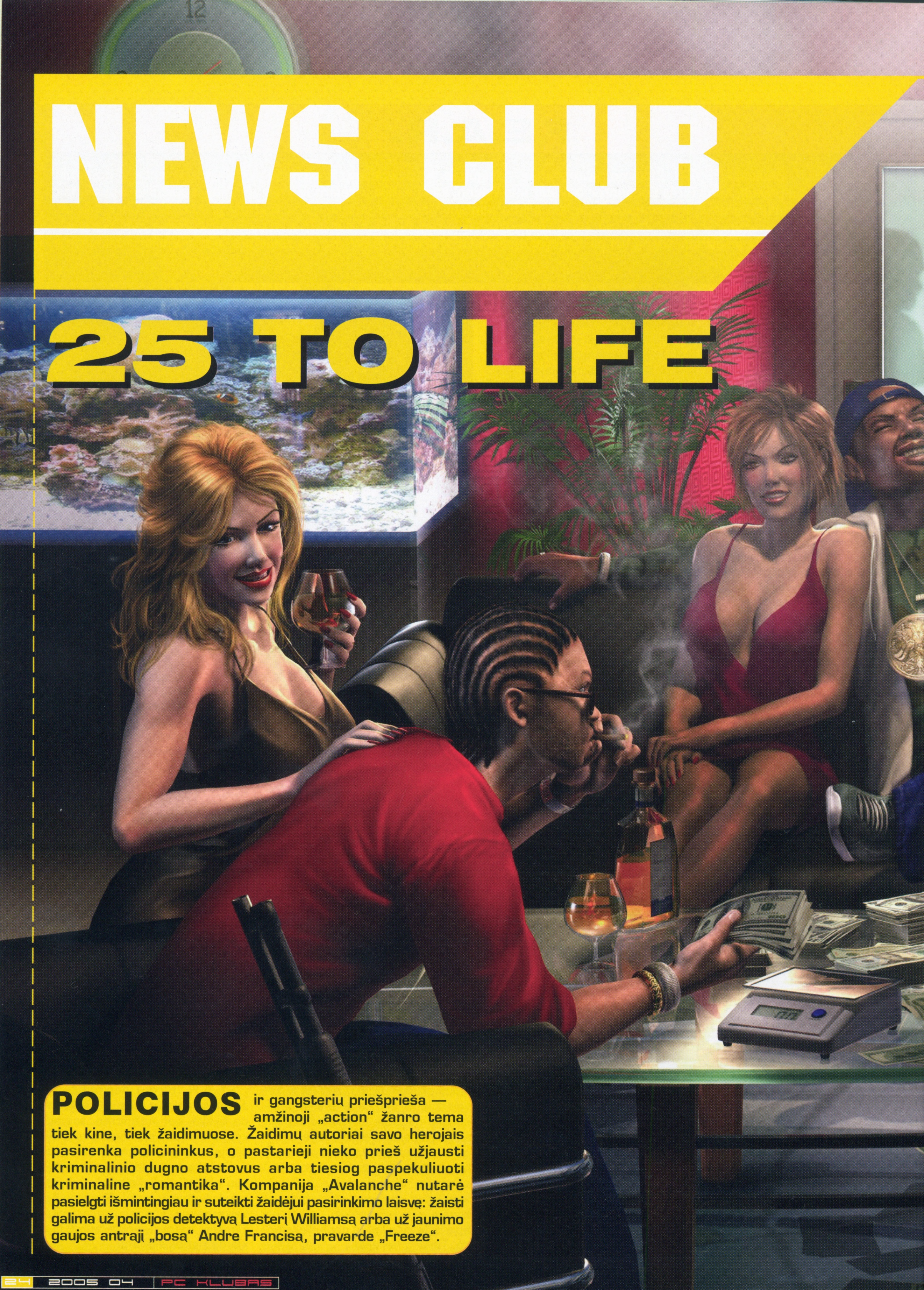
Ginklų pasirinkimas čia taip pat neprastas — sąraše galima rasti daugumą žinomų „daikčiukų“, tokių kaip pistoletas, automatas ar dvivamzdis. Taigi kovos žada būti išties stulbinančios, net jei ir kovojančių tik du. Žaidimas labai atsargiai naudoja savyje paslėptus specialiuosius efektus, todėl net ir pats mažiausias susišaudymas gali tapti ypatinga „ginkluoto grožio“ scena — rikošetų skylės, kulkų išvarstytos sienos, atitrupėję jų kraštai, sudužę stiklai, o kalbėti apie didesnes kovas net nelieka noro. Tiesiog nerealu.



Po šio susišaudymo automobilių parke žaidimas mus nuneša į tamsų koridorių, kurio gale — formaliai uždaryta saugykla, pilna priešininkų. Čia prasideda tikros linksmybės — viename iš sekančių koridorių mes sutikome kažkokį keistą vyrą, kuris nekreipė dėmesio į kulkas. Po kažkurio laiko jis tiesiog pavirto į dulkes. Šį žmogėną mes išvydome dar kartą, tačiau nekreipdami dėmesio nulingavome iki centrinės salės, kuri pasirodė tuščia. Ir tik prieš išeinant sugalvojome dar kartą atsisukti atgal, tiesiog apsižvalgyti, ar tikrai nieko nepraleidome. Ir čia staiga pasirodo kažkokia maža mergaitė, kuri uždega kiekvieną dėžę ir sukelia didžiulį sprogimą. Tiesiog stulbinamai išrikiuoti mūsų tykantys pavojai, keisti bei mistiški personažai ir nepriekaištingas detalumas — tai nuostabių pojūčių rinkinys.

F.E.A.R. turėtų pasirodyti jau šių metų antroje pusėje, tiesa, kada tiksliai dar nežinome, tačiau, kaip ir visada, jūs, brangūs skaitytojai, apie tai sužinosite pirmieji. Belieka pakartoti tą patį — žavūs vaizdai tiek kovose, tiek ramių laikotarpių metu. Grafikos bei veiksmo egzaminai išlaikyti puikiausiai, todėl su nekantrumu laukiame paties žaidimo.

NEWS CLUB



25 TO LIFE

POLICIJOS ir gangsterių priešprieša — amžinoji „action“ žanro tema tiek kine, tiek žaidimuose. Žaidimų autoriai savo herojais pasirenka policininkus, o pastarieji nieko prieš užjausti kriminalinio dugno atstovus arba tiesiog paspekuliuoti kriminaline „romantika“. Kompanija „Avalanche“ nutarė pasielgti išmintingiau ir suteikti žaidėjui pasirinkimo laisvę: žaisti galima už policijos detektyvą Lesterį Williamsą arba už jaunimo gaujos antrąjį „bosą“ Andre Francisą, pravarde „Freeze“.



Tačiau kūrėjų moralinė pozicija yra tokia, kad iš tikrųjų narkotikų prekeivis Francis yra ne toks ir blogas. Jis nori „užrišti“ su savo verslu ir draugais, ir nenori, kad jo mažametis sūnus ateityje sektų tėvo pavyzdžiu. Tačiau taip jau susiklostė, kad Francisą „pakišo“ jo senas draugas, tos pačios gaujos bosas Shawn Calderon, ir dabar „Freeziui“ tenka keršyti, tuo pačiu kovojant už savo gyvybę. Tuo tarpu policininkai — Williams ir jo kolegė Maria Mendoza — tiesiog atlieka savo darbą, nesigilindami į santykių tarp gaujos narių subtilybes ir medžiodami visus. Abi kampanijos — už Williamsą ir už Francisą — dalinasi į 4 dalis ir tampriai siejasi tarpusavyje.

Kad ir kokią pusę pasirinktumėte, kūrėjai žada plačią veikėjo ir jo amunicijos parametrų derinimo įvairovę. Spręsti problemas su priešais galima bus tiek fataliniais, tiek visai taikiais būdais — paprasčiau tariant, žudyti arba nežudyti (nors antras nereiškia, kad visai nežaloti). Žaidime bus daugiau kaip 40 ginklų rūšių: tarp jų pistoletai, automatai, šautuvai, taip pat visokios spec–priemonės, pvz., guminės lazdos, elektrošokai, ašarinės dujos; banditai, savo ruožtu, naudos beisbolo lazdas, Molotovo koktelius, sudaužytus butelius ir t.t. Žodžiu, prievartos žaidime daugiau negu užtenka.

Žaidimo grafiką sunku aptarti vienareikšmiškai, nes paveiksliukai oficialioje svetainėje nepadoriai smulkūs. Sprendžiant pagal viską, grafika pakankamai standartinė ir atitinka šiuolaikinių veiksmo žaidimų lygį. Atlikdami savo kriminalinę arba antikriminalinę veiklą, galėsite aplankyti daugelį vietų mieste, tarp jų — gyvenamuosius ir verslo kvartalus, sandėlius, požeminį metro, kalėjimą ir t.t.

Žaidimo muzikiniam apipavidalinimui naudojami tokių grupių kaip „2Pac“, „Xzibit“, „Public Enemy“, „Gheto Boys“, „Shyne“ ir t.t., kūriniai. Be jau žinomų šio stiliaus mėgėjams dainų į žaidimą įeis dar penkios, parašytos specialiai „25 to Life“ žaidimui (itariu, kad ir žaidimo pavadinimas yra niekas kitas, kaip citata iš kažko panašaus).

„Multiplayer“ režime bus galima kurti savo klanus; kariauti miesto gatvėmis galės vienu metu iki 16 žaidėjų.

„25 to Life“ pasirodymas numatytas šių metų vasarą.





HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

KAIP MANOTE, kas gausis, jei bus sujungti du skirtingo žanro žaidimai, tokie kaip „realtime" „WarCraft'as" ir požingsninis „Heroes"? Ne! Nesigaus eilinė „Warlords BattleCry" dalis, o išeis naujas pritrenkiantis projektas, kurį parengė kompanija „GSC Game World", ir jis vadinasi „Heroes of Annihilated Empires".



Dar daugiau, kuriama ištisa trilogija. Taip! „Heroes of Annihilated Empires" — tai tikra trilogija, kurioje kiekvienos sekančios dalies siužetinė linija tęs ankstesniąją. Šiame žaidime galėsite pasirinkti vieną iš šešių rasių: žmonės, druidai, nykštukai–mechanikai, burtininkai, mirusieji ir lediniai žmonės.

Pirmoje trilogijos dalyje, kurios pasirodymas numatomas 2005 metų III ketvirtyje, pasakojama apie mirusiųjų ir druidų konfliktą. Būtent šios rasės bus svarbiausios šiame žaidime, kelias kitas nacijas žaidėjui parodys tik labai trumpai. Antroje dalyje konfliktuos kitos dvi rasės, o trečioje... kas būtent vyks sagos finale, nežinau net aš, tačiau siužetas iškrės tokį „pokštą", kuris privers žaidėjus iš naujo pažvelgti į ankstesnių „serijų" istoriją.

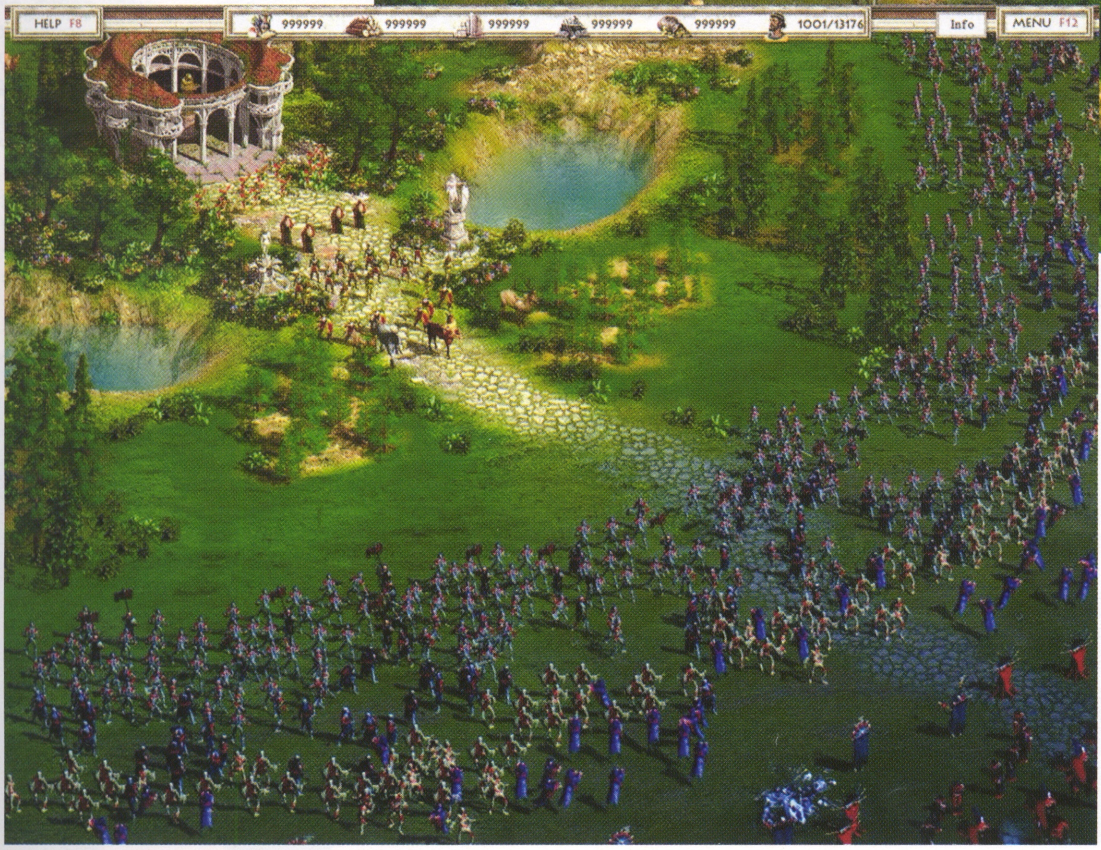
Žaidimo žanrą galima apibūdinti kaip RPG/Strategija. Esmė ta, kad be armijų judėjimo ir bazių statymo, karts nuo karto herojams reikės nusileisti į visokiausius požeminius tunelius ir užsiimti grynai herojišku darbu — žudyti monstrus, ieškoti artefaktų ir spręsti galvosūkius.





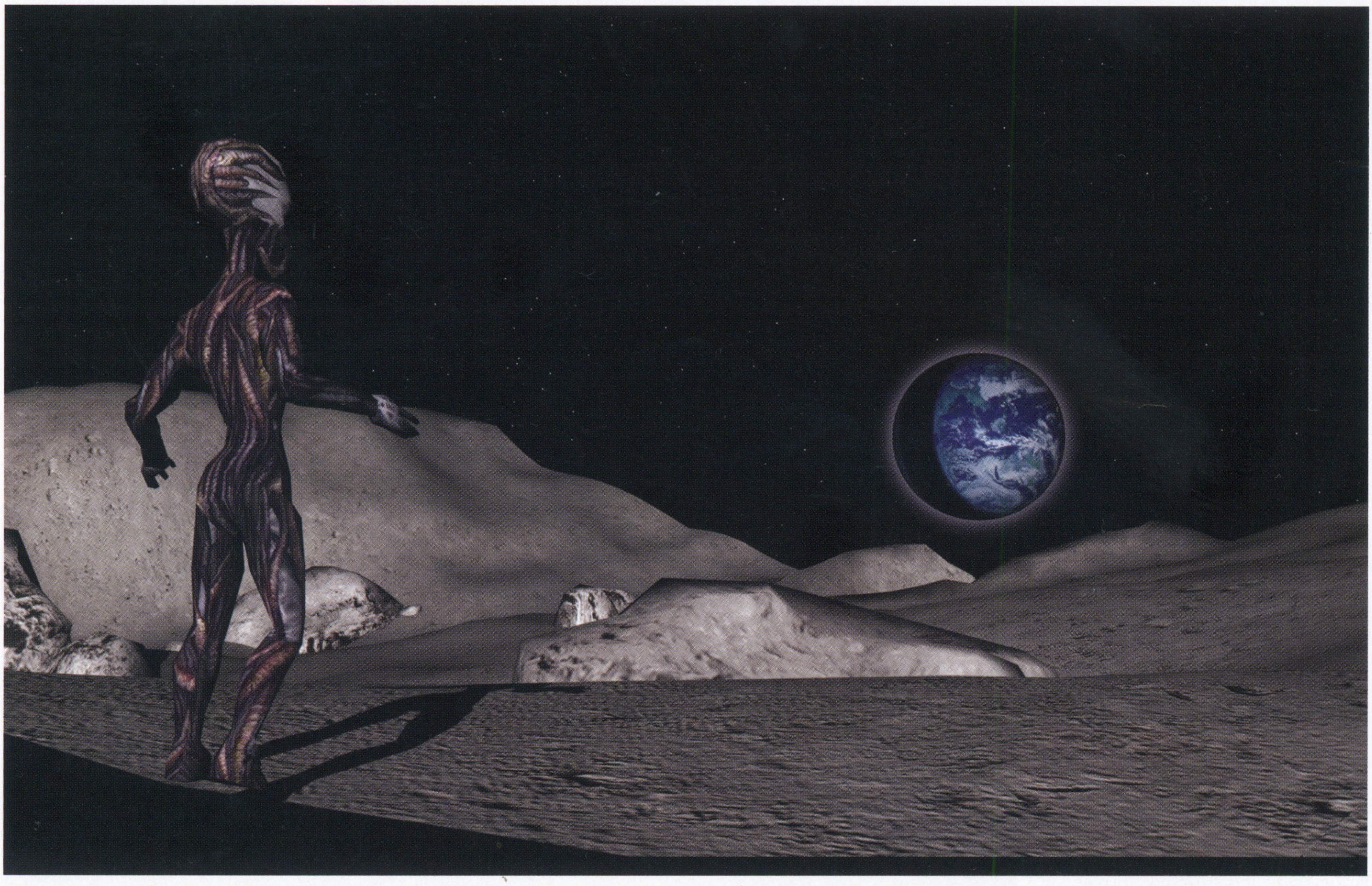
Kalbant apie strategiją, reikia pasakyti, kad valdysite milžiniškas „fantasy" būtybių armijas, formuojamas į būrius. Ir labai įvairių būtybių — kiekviena rasė turi savo stipriąsias ir silpnąsias puses, ir dviejų panašių „unit'ų" jūs nesurasite. Be to, žaidime yra tikrų milžinų – drakonų, mamutų ir kt. Jie, skirtingai nuo smulkesnių savo „brolių", yra labai reti ir sukurti pilnai trimačiai. Tačiau pats svarbiausias „geimplėjaus" momentas yra plataus mastelio karinės magijos mūšio laukuose panaudojimas — „inferno", kuris sudegina viską savo kelyje, taifūnas, išmetantis visus būrius į šonus ir t.t. Globaline magija galės naudotis tik herojai ir jos stiprumas bei rūšis tiesiogiai priklausys nuo jų pasiekimų minėtuose požeminiuose tuneliuose, t.y. žaidimo RPG dalyje. Kūrėjų žodžiais, žaisti bus galima pasitelkiant tiek grubią karinę jėgą, tiek ir naudojantis vien tik magija. Tačiau tai yra kelis kartus sunkiau, negu naudoti mūšyje teisingą abiejų sudedamųjų kombinaciją.

Žaidimo RPG dalyje, kuriai vykstant, RTS batalijos užšaldomos, gaunasi kažkas, labai primenantis „Diablo". Tobulinamų herojų parametrų bus nedaug, tačiau galvosūkiai, su kuriais jums teks susidurti po žeme, privers paprakaituoti pilkąsias ląsteles.



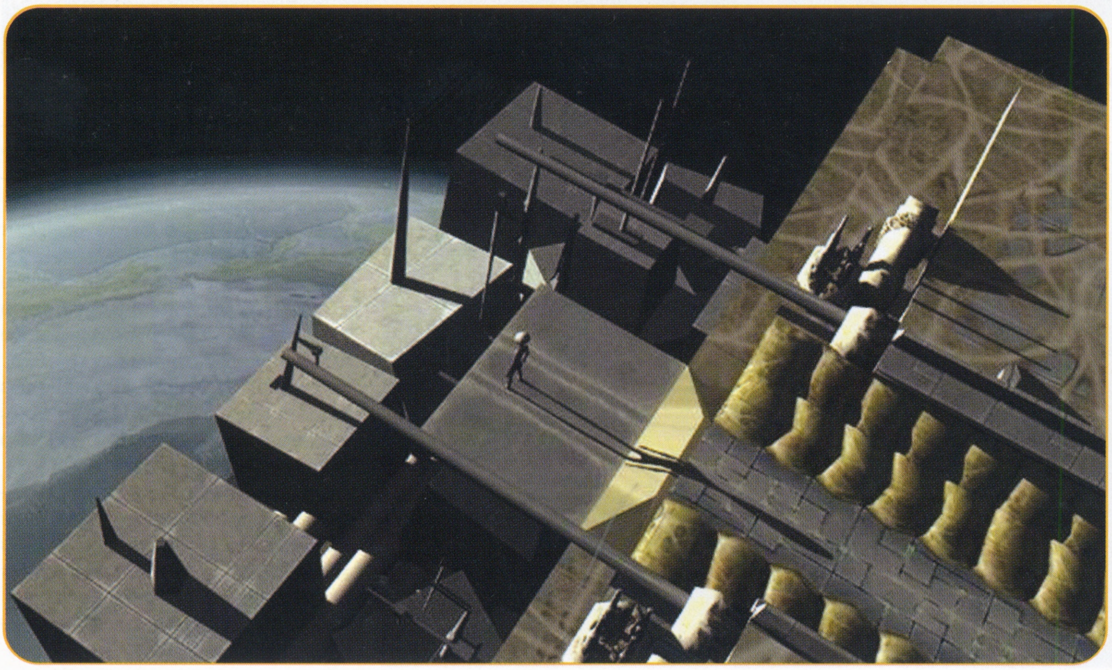
Žaidimas kuriamas patobulinto „Kazokų 2" variklиuko pagrindu, o tai reiškia, kad mes gausime aukšto lygio šiuolaikišką grafiką. Pirmą kartą „Kazokų" varikliukas naudos trimačius landšaftus; taigi stebėti mūšius galėsime iš tokio taško, kokį pasirinksime patys.

Daugiau neturiu ką pridurti. Išvadas darykite patys, tačiau, aš asmeniškai, tokių žaidimų kaip „WarCraft", „Diablo" ir „Heroes of Might and Magic" gerbėjas, laukiu šio projekto su dideliu nekantrumu!



UFO: AFTERSHOCK

PRIEŠTARINGAI sutikta paskutinė garsiosios serijos dalis „Ufo: Aftermath" nenusmukdė kūrėjų ryžto tęsti darbus, ir štai turime dar vieną žaidimą šioje ateiviškoje TBS strategijos visatoje.



Naujojo žaidimo veiksmas vyksta, praėjus 50 metų po paskutinės „Ufo" dalies įvykių. „Krūvelė" stebuklingai likusių gyvų žmonių (po ateivių iš kosmoso užpuolimo) suranda vieną slaptą, po žeme esančią karinę bazę ir pradeda jos „apgyvendinimą". Po kurio laiko jūsų jau ne dešimt, o daug daugiau, nes prie jūsų prisijungia kiti išgyvenę žmonės, ir viltis pasiekti pergalę didėja kasdien, tačiau be reikiamų žinių jūs ir penkias minutes neatsilaikysite prieš gerai ginkluotą priešų būrį. Todėl svarbiausias jūsų tikslas — žinios. Bet kur jų galima rasti, jei poapokaliptinėje planetoje sunku rasti net išgąsdintą plėšrūną, nekalbant jau apie biblioteką su svarbiausiais jūsų Civilizacijos įrašais. Daugelis miestų tiesiog dingo nuo Žemės paviršiaus... Nors šiokios tokios informacijos vis tik liko tokiose bazėse kaip jūsų, tačiau jums reikės gerai jas apieškoti, taip pat apsilankyti kitose slaptose bazėse, tokiose kaip garsioji „Area 51". Suradę super vertingus artefaktus ir ateivių technologijų likučius, nusprendžiate atvirai pareikšti apie save kaip apie naciją, kuri išgyveno, kaip apie naciją, kuri kausis iki galo, sumokant savo gyvybėmis vardan savo vaikų gyvybių. Kilometras po kilometro, sektorius po sektoriaus jūs išlaisvinate planetą iš užpuolikų gniaužtų. Šimtai ateivių technologijų tyrimų, kiekvienas naujas jūsų sukurtas gin-

klas, dar mirtingesnis už ankstesnį, suteikia galimybių dar tobuliau naikinti ateivius. Kiekvienas „paskrudintas" ateivio kūnas suteikia informacijos apie jų gyvenimą, apie jų silpnąsias vietas. Sužinosite, kaip jie galvoja, ko nori ir ko bijo. Baimė — pats mirtingiausias ginklas iš visų žinomų. Baimė sukelia neapykantą, o neapykanta, savo ruožtu, priverčia daryti klaidas. Klaidas, kurios suteikia žmonėms šansą išgyventi, nes kiekviena ateivių klaida — tai akmuo žmonių tvirtovės sienoje, tai dar viena jūsų pergalė, tai puiki pagalba kovoje, kuri jau pradeda atrodyti begaline...



Skirtingai nuo ankstesnės dalies, bazės skiriasi viena nuo kitos tik savo dydžiu, jokio dalinimo į karines, tyrimų ir kitas bazes daugiau nebėra. T.y. bazes galite statyti bet kaip. Tačiau plėsti bazę pagal principą „aš taip noriu", niekas jums neleis, nes reikės gauti resursų. „Kaip?" — paklausite manęs. Formulė labai paprasta: laimėjote misiją — gaunate įtakos toje vietovėje, surinkote tos įtakos užteiktinai — gaunate naują teritoriją, kurioje yra naudingų resursų ir galimybė kurti naujas technologijas. Bazių statinių tipų yra trys: gyvenamieji, kariniai ir mokslinės paskirties pastatai. Jei su dviem pirmaisiais viskas daugmaž aišku, jau matyta, tai trečia statinių rūšis — naujiena. Taigi nuo šiol žaidime galėsime statyti mokyklas ir universitetus, kurie didina jūsų pavaldinių intelekto lygį. Daugiau apie tai nieko pasakyti negaliu, nes vaikinai iš „ALTAR Interactive" nemėgsta dalintis įdomia informacija.



Kaip visada, į misiją su savimi galima pasiimti 7 „kolegas". Kad sėkmingai įveiktumėme vieną misiją po kitos, mums prireiks aukštos klasės siaurojo profilio specialistų; į komandą mums pataria imti snaiperį, mediką, pionierių, taip pat lengvosios ir sunkiosios ginkluotės specialistus. Puikiomis kovinėmis savybėmis naujajame žaidime pasižymi kiborgai, be to,jie gali naudoti implantus.

Gerinti igūdžius galėsime, pasinaudojant sukaupta patirtimi, kurią galima bus gauti dviem gerai pažįstamais būdais — atliekant užduotis ir žudant priešus, arba taikiai treniruojantis bazėje (tokios treniruotės gerina igūdžius, o retkarčiais suteikia ir specialių „bonusų", pvz., kritinių sužalojimų gydymas).



Kiek daugiau pokyčių mūsų lauks žaidimo taktikoje. Didžiausias ir svarbiausias — tai galimybė ne tik pataikyti į bet kokį teritorijos pastatą, bet ir sugriauti kelias dešimtis sienų, tuo pačiu žymiai sutrumpinant sau kelią. Priešų „veidai" pristatyti keturiomis rasėmis, ginklų rūšių bus apie 150 — tai naujos technologijos, nors liks ir seni geri ginklai, tokie kaip „Kalašnikovai". Šovinių skaičius, deja, bus ribotas, tai liečia ir plazminius, ir lazerinius ginklus. Mašinų mums valdyti neleis, o didžioji misijų dalis vyks uždarose patalpose: apleistose gamyklose, fabrikuose, bet pasitaikys ir atvirų vietovių, tokių kaip laukai ir dykumos. Dar viena naujovė — tai „karo rūkas". Jūsų pavaldiniai nuo šiol matys tik 90 laipsnių toliau prieš save ir daug trumpiau — 270 aplinkui.

Taigi, jei kūrėjai įgyvendins visus savo pažadus, arba bent jau didžiąją jų dalį, manau, kad trečiame šių metų ketvirtyje galėsime mėgautis tikrai puikiu žaidimu.

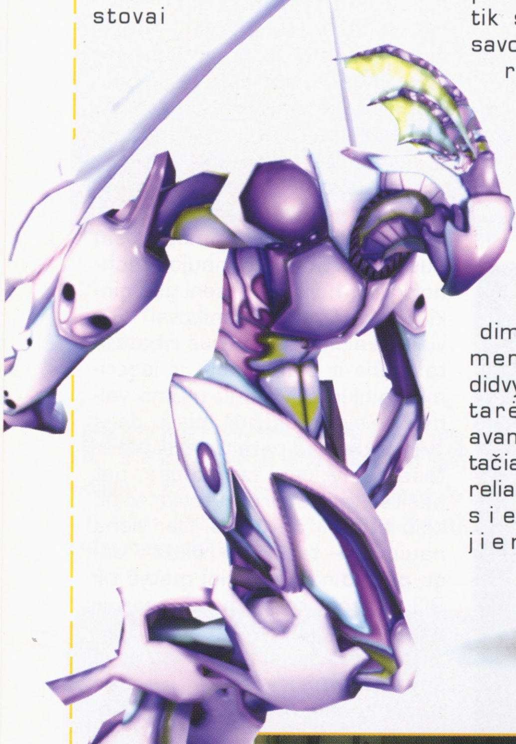


ADVENT RISING

KAIP MANOTE, ar gali kūrėjas–ebiutantas savo pirmą projektą sukurti kaip didelės trilogijos dalį, pakviesti dirbti scenaristu garsųjį rašytoją–fantastą Orson'ą Scott'ą Card'ą („Genocidas", „Enderio žaidimas") ir panaudoti jame naujausios „Unreal" versijos grafinį varikliuką? Debiutantas, žinoma, kad ne, o štai kompanija „GlyphX", kuri anksčiau užsiėmė grafikos ir vaizdo klipukų kūrimu „Unreal 2", „Unreal Tournament 2003" ir „BloodRayne" žaidimams, — visai taip.



Prašome gerbti ir mylėti — Gideon Wif, pagrindinis „Advent Rising" veikėjas. Banalu, tačiau jis, kaip ir daugelis iki jo, vėl turi gelbėti visatą. Šį kartą nuo kažkokių „Seekers" — priešiškos tautos, kurios atstovai apsimeta kosmoso tyrinėtojais ir mecenatais. Čia įdomus siužeto posūkis: „Seekers", nepaisant savo agresyvumo, nemažai padarė mūsų visatai, t. y., žmonės jiems dar ir padėkoti turi...



Tokia jau ta Orsono Skoto Kardo koncepcija: pasaulį gali išgelbėti tik super žmogus, savotiškas Zaratustra (t. y. Wif'as, staiga atradęs savyje Jėgą). Nieko naujo, tačiau mes nieko prieš. Vienišiai supermenai šiais laikais nėra tokie populiarūs, kaip anksčiau, todėl mums paeiliui padės iš kitų žaidimų pažįstamos asmenybės: brolis–didvyris, protinga daktarė, rudaplaukė avantiūristė, kvaili, tačiau ištikimi „Aurelians". Visiems jiems teks saveikauti tarpusavyje, spręsti planetos masto uždavinius ir mušti ateivius. Dar mūšiams neprasidėjus, kiekvienas iš jų gali pasigirti savo pasiekimais: Gideonas ir jo brolis baigė karo akademiją, dalyvavo mūšiuose; daktarė Olivija yra teorinės fizikos žinovė, o panelė Marin yra, tikriausiai, geriausia pilotė visatoje, kuri dalyvavo kare už Nepriklausomybę.



Beje, ponas Kardas paraleliai rengia knygą tokiu pat pavadinimu. O tai reiškia, kad tiems, kam nepatiks knygos baigtis, gali ją „ištaisyti" savo pačių rankomis... tik jau žaidime.

Pralinksminti žaidėjus autoriai ketina „buggy" lenktynėmis (sveikas, „Halo"!), muštynėmis, „slo-mo" ir madingu šiais laikais „užturbinimu" pagal schemą, labai primenančią konsolinį „GTA: San Andreas", kur igūdžiai didėja proporcingai jų naudojimui. Tačiau svajoti apie RPG smagumus neverta, nes pirmoje vietoje žaidime bus „blasteriai", šautuvai, raketiniai pistoletai ir kiti „prieš–ateiviniai" ginklai. O dar reikės daug šokinėti, bėgioti ir šaudyti iš abiejų rankų.

„Adventure" sudedamoji, deja, yra antraeilė. Taip, mes galėsime keliauti per žaidimo pasaulį ir spręsti nesudėtingus galvosūkius, tačiau mažiausiai nuo Kardo norisi sulaukti „Outcast'o".

Paveiksliukai, kurių Internete yra daugybė, palieka dviprasmišką įspūdį. Iš vienos pusės — gražios scenos, ir tuo pačiu metu — visiškai neaiški grafika. TAI naujausias „Unreal" „engine"? TAI „GlyphX" menininkų kūrinys? Nors, kita vertus, pranešime spaudai minimas Xbox...



Ypač kūrėjai mėgsta kalbėti apie savo žaidimo „geimplėjų": bėgiojimai sienomis ir salto virš varžovų, prabangūs mūšiai, daugybė klipukų žaidimo varikliuko pagrindu, vaizdai nuo pirmojo ir trečiojo asmens... Tačiau iš tikrųjų pradžiugina tikrai ne operatoriaus darbas arba mūšio scenos, o tobula „Half–Life 2" lygio fizika.

Aišku, kad „Advent Rising" — originalus projektas. Jis kol kas ne be trūkumų, tačiau mes tikime, kad nemaža kompanijos „GlyphX" patirtis kartu su Kardo talentu padės juos ištaisyti. Kas iš šio eksperimento išeis — matysime birželio mėnesį.

NAUJOJI LARA CROFT!

Taip, pagaliau tai įvyko – pateikta pirminė informacija apie būsimą, jau septintąjį „Tomb Raider" žaidimą, kuris šį kartą vadinsis „Lara Croft Tomb Raider: Legend".
Prieš aštuoniolika mėnesių garsiausioji žaidimų pasaulio herojė buvo perduota kitai studijai – „Crystal Dynamics" („Legacy of Kain" serija). Po prieštaringai pasirodžiusio „Angel of Darkness", jiems teko iš naujo išrasti heroję. Kūrėjai atkasė senas vartotojų apklausas, surengė naujas, perskaitė visas žaidimų recenzijas, išklausė galybę žaidėjų prašymų, skundų ir nuomonių bei patys peržaidė visus „Tomb Raider" žaidimus. Iš šio atviro tyrimo, ieškant naujos perspektyvos ir gimė „Tomb Raider: Legend".
Naujojo žaidimo dizainui vadovauja Laros Croft „tėvas" Toby Gard. „Tomb Raider: Legend" herojė atletiška, protinga ir smagi nuotykių ieškotoja. Kaip galite matyti pirmuosiuose paveiksliukuose, Lara tvirta, rodos, lanksti ir liekna bei... raudonplaukė :). Apsiginklavusi modernia įranga, tokia kaip magnetinis kabinimo įrankis, žiūronai, granatos, apšvietimas ir komunikacijos prietaisas. Tai leis žaidėjams kaip niekad išnaudoti įvairias galimybes.
Deja, kol kas nieko neatskleista apie siužetą, aplinkas ir kitas „geimplėjaus" savybes. Iš pavadinimo galima spėti, kad kūrėjai šiek tiek atsigręš į praeitį ir galbūt pateiks naujas legendinių nuotykių perspektyvas. Be abejo, kai tik kažką sužinosime, būtinai papasakosime jums.



POTTERIS VĖL SUGRĮŽTA

„Electronic Arts" ir „Warner Bros. Interactive Entertainment" oficialiai anonsavo žaidimą „Harry Potter & The Goblet Of Fire", trimatę arkadą to paties pavadinimo filmo motyvais. Naujas projektas taps penktu žaidimu, skirtu jaunajam burtininkui iš Hogvarto. Žaidimo veiksmas visiškai atkartoja visus filmo įvykius, tarp kurių „Kvidičo" čempionatas ir trijų burtininkų turnyras. Kūrėjai pažadėjo ir „co-op" režimą, kuriame kitas žaidėjas galės valdyti vieną iš Hario draugų, taip pat naują burtų sistemą. Platformomis naujam žaidimui taps PC, PS2, „Xbox", PSP, „GameCube", GBA ir „Nintendo DS". Žaidimo pasirodymo laukiama lapkričio mėnesį kartu su didžiojo „kino brolio" premjera.





GREIČIAU, VIKRIAU, KARŠČIAU

Leidėjų kompanija „Electronic Arts" oficialiai anonsavo savo populiarios multiplatforminės lenktynių frančizės devintąją dalį „Need for Speed: Most Wanted". Naujas žaidimas tęsia „NFS Underground" „street race" tradicijas ir yra kuriamas tos pačios studijos „EA Canada" iš Vankuverio miesto. Žaidimas be PC pasirodys ir visose dabartinėse bei naujos kartos konsolėse. „Most Wanted" pasirodys šių metų lapkritį.
Žodžiai paties naujo žaidimo pavadinime nedviprasmiškai liudija apie tai, kad mums vėl teks susidurti su kelių teisėsaugos atstovais. Pirmą kartą galimybę išbandyti savo jėgas kartu su motorizuotos policijos pajėgomis EA kūrėjai neblogai realizavo 1998 metų žaidime „Need for Speed3: Hot Pursuit", o po ketverių metų „karšto persekiojimo" režimas pasirodė „Need for Speed: Hot Pursuit2" žaidime. Dabar frančizės kūrėjai nusprendė apjungti „underground'inio" vairavimo naktinėmis gatvėmis malonumus kartu su Holivudo „blockbuster'ių" stiliaus įtemptais persekiojimais iš minėtų ankstesnių dalių. Žaidėjams teks kovoti už vadinamojo „juodo" sąrašo „viršutines eilutes", į kurias įeina sumaniausi ir įžūliausi kelio pažeidėjai, potencialūs kandidatai į kalėjimą. Beje, laukiama gerai atidirbta siužetinė sudedamoji ir, savaime suprantama, daugybė puikių automobilių su visapusiško „tiuningo" galimybe.



STILL LIFE

JEIGU atsimenate, buvo toks „horror adventure" žanro žaidimas „Post Mortem". Jo pagrindinis veikėjas, amerikiečių privatus seklys Gus McPherson, tyrė labai tamsų ir turintį nežemišką mistinį atspalvį reikalą, dėl kurio jam teko pasinerti į bohеminio naktinio 1920 metų Paryžiaus atmosferą. Tačiau tuo jo karjera nesibaigė. Vėliau, 1930 metais, dėl savo kvailumo jam teko atsidurti Prahoje — vagių, prostitučių ir korumpuotų policininkų pasaulyje. Jis įsimylėjo vieną šio pasaulio atstovę, ir todėl, kai kažkas pradėjo prostitučių medžioklę, jo simpatijos atsidūrė tikrai ne šio nežinomo visuomenės sluoksnio pusėje.



Tačiau visa tai — praeities reikalai. Iš tikrųjų žaidimas prasideda kitu laiku ir kitoje vietoje — mūsų laikų Čikagoje. Bet ir vėl vargšų rajone, ir vėl reikalas susijęs su serijinėmis prostitučių žudynėmis. Užsiima šiuo reikalu (jo tyrimu, o ne žmogžudystėmis) CŽV agentė Victoria McPherson, prokuroro duktė ir to paties Gus'o anūkė. Pats Gus'as, aišku, seniai miręs, tačiau jis paliko skrynią su dokumentais. Būtent šią skrynią Viktorija, kai jos tyrimas atsiduria aklavietėje, nusprendžia atidaryti. Nežinau, ką naudingo ji tikėjosi surasti 70 metų senumo dokumentuose, bet aptiko ji to paties Prahos reikalo medžiagą, kuri jai labai priminė jos tiriamą bylą.

Atitinkamai šioms byloms, „Still Life" žaidime turime dvi istorijas ir dvi siužetines linijas, tad mums teks







žaisti (paeiliui) arba už Viktoriją šiuolaikinėje Čikagoje, arba už Gus'ą 30-ųjų Prahoje. Tai pasireiškia kaip vizualiai (šiuolaikiškų scenų grafika ryškesnė, aiškesnė ir labiau detalizuota, tuo tarpu, senoji Praha matosi tarsi per laiko prizmę, tarsi ant senos juostos fotografai vadina šį reiškinį „Sepia" efektu), taip ir „geimplėjuje". Viktorija gali naudotis visomis šiuolaikiškomis policijos techninėmis priemonėmis, o Gus'as kompensuoja technikos stoką savo paranormaliais įgūdžiais (tam žaidime naudojamas specialus „interfeisas"). Savaime suprantama, kad abiejose linijose jūsų laukia daugybė galvosūkių, „įstatytų" į siužetą, o galiausiai paaiškės, kad už abiejų žmogžudysčių serijų slepiasi figūra, kur kas baisesnė ir pavojingesnė, negu įprastas serijinis žudikas – maniakas...

Įdomų požiūrį kūrėjai pademonstravo dialogų plane: jeigu jus domina tik tos replikos, kurios yra būtinos žaidimo perėjimui, spauskite kairįjį pelytės klavišą, bet jeigu pageidaujate ištirti žaidimo pasaulį giliau, naudokitės kairiuoju klavišu.

Bet kokiame žaidime su „horror" elementais vos ne svarbiausia — mokėjimas sukurti atitinkamą gąsdinančią – niūrią – slegiančią atmosferą (o ne tik sukrauti krūvą lavonų), ir su šia užduotimi kūrėjai, atrodo, susitvarkė. Vizualią sudedamąją nuostabiai papildo atitinkama muzika, be to, žaidimas pagražintas staiga po kojomis prabėgančių žiurkių efektais ir panašiais netikėtais dalykais. Videoklipukai padaryti geriausiomis kino – „siaubiakų" tradicijomis. Veikėjai toli gražu ne visada išsako savo mintis literatūrine kalba (tai atspindi žaidimo amžiaus cenzas — „tik suaugusiems"), nors gyvenimo dugno atstovams tai visai įprasta.

Kiek iš tikrųjų visa tai gąsdina, suprasti bus galima gegužės mėnesį.

SIMSAI IŠEINA NAKČIAI

Leidybinė kompanija „Electronic Arts" oficialiai anonsavo antrą papildymą populiariajam „gyvenimo simuliatoriui" „The Sims 2". Eilinis „Maxis" studijos kūrinys vadinsis „The Sims 2: Nightlife" ir leis mažiems žmogeliukams su didžiuliu malonumu bei nauda leisti naktinį laiką, pavyzdžiui, vaikščioti į pasimatymus arba šokti iki ryto klubuose. Nauja oficiali informacija visiškai patvirtina jau žinomas žaidimo detales ir pasirodymo datą — šių metų ruduo. Taip pat pranešama, kad virtualios furnitūros ir rūbų mėgėjams kūrėjai parengė daugiau nei 125 naujų objektų, tarp kurių DJ „budelė", pokerio staliukas bei daugybė visokiausių daiktų namui ir naktiniam poilsiui.



AUTOSPORTAS 2006

Britų kompanija „Codemasters" oficialiai anonsavo lenktynių simuliatorių „TOCA Race Driver 3" („TOCA Race Driver 2006"). Kaip ir jo pirmtakas, „TOCA Race Driver 2" projektas vystys siužetinės kampanijos idėją, fokusuojančią dėmesį į technologinį ir moralinį autosporto aspektą. Šį kartą karjeros režimas bus papildytas galimybe rinktis iš septynių disciplinų, pavyzdžiui, jeigu žaidėjas nusprendė tobulėti „Open Weel Racing Series" disciplinoje, jam teks pradėti profesionaliame kartinge, kad su laiku išaugtų garbingu F1 bolido lenktynininku.

Iš viso žaidime bus daugiau kaip 30 čempionatų rūšių. Kūrėjai žada tik licencijuotus automobilius, sukurtus per pastaruosius 80 metų, todėl jokių koncepcinių mašinų neišvysime. Žaidėjai turės plačias galimybes, derinant įvairius lenktynių elementus, tarp kurių — čempionato taisyklės, trasų ilgis ir varžovų DI. Nuo praeitų metų pagerėjo „TOCA Race Driver" varikliukas, be to, jis išmoko tikroviškiau atvaizduoti mašinų elgesį kelyje ir avarijoje. Žaidimas pasirodys PC, „Xbox" ir „PlayStation 2" platformose šių metų pabaigoje.





RUSŲ TANKAI EUROPOJE

Čekų komanda „Illusion Softworks", kokybiškų veiksmo žaidimų „Hidden & Dangerous", „Mafia" ir „Vietcong" autoriai, anonsavo kitą projektą. Darbinis naujo žaidimo pavadinimas — „Enemy in Sight". Tai plataus masto karinė šaudyklė, priverčianti prisiminti „Operation Flashpoint", kitos čekų studijos projektą. Veiksmas vyksta netolimoje ateityje Europos teritorijoje (Anglija, Vokietija, Čekija), kur atvirame kariniame konflikte susidūrė JAV ir Rusijos kariuomenės. Vieno žaidėjo režime žaisti teks, savaime suprantama, už jankius — pradėti eiliniu ir palaipsniui judėti „karjeros laiptais", tuo pačiu išmokstant naudotis naujais ginklais ir technika. Žodžiu, puiki pramoga dėdei Landsbergiui ir visai konservatorių partijai.

Kūrėjai žada milžiniškas žaidimo erdves (lokacijų plotas — iki 100 kvadratinių kilometrų), įspūdingą autentiškų ginklų arsenalą, didžiulį šiuolaikiškos karinės technikos skaičių ir taktikos elementus, be kurių sunku sau įsivaizduoti plataus masto karinius susidūrimus. Ypatingas viltis dedame į „multiplayer" režimą, kuriame, norint veikti efektyviai, žaidėjams teks kooperuoti savo pastangas. Tačiau mėgėjams kariauti vieniems numatytas specialus režimas „Žalias berėtas". „Enemy in Sight" žaidimą išleis kompanija „Atari". Pasirodymo data neaiški.

SKOLA TĖVYNEI DAR NEGRĄŽINTA

Leidybinė kompanija „Activision" ir studija „Infinity Ward" anonsavo pilnavertį „Call of Duty" — puikaus žaidimo, tapusio Antrojo Pasaulinio karo laikų šaudyklių etalonu, tęsinį. Antroji dalis žada išplėsti originalo sėkmę beveik visomis kryptimis. Kariniai veiksmai taps dar platesnio masto, ir žaidėjai jau nesusitvarkys su misijos tikslais vieni — kartu su mumis istoriškai autentiškus žemėlapius tyrinės daug protingesni ginklų broliai, naujos DI sistemos dėka galintys žymiai palengvinti mūsų gyvenimą. Misijos, savo ruožtu, taip pat pasikeis, jų perėjimas taps laisvesnis, o kampanijų struktūra irgi atliks reveransą nelinijiškumo pusėn.

Mūšio lauke dabar aktyviai pasireikš oro sąlygų faktorius, t. y., kariauti teks ir smėlio audroje, ir sniego metu, o tai toli gražu ne tas pats. Visą tą džiaugsmą pieš naujas varikliukas, kurį specialiai antrajai „Call of Duty" daliai pagamino „Infinity Ward". Taip pat žadamos keturios kampanijos, kiekviena kurių skirta labai asmeniškai vieno kareivio istorijai. Tuo pačiu metu bus galimybė sujungti visas keturias siužetines linijas į vieną miksą, persijungiant tarp veikėjų. Žaidimo pasirodymas planuojamas šių metų rudenį.



DRIV3R



VISKAM YRA RIBOS

JUODASIS KYO AŠ

Driv3r. Daug3liui žinomas, daug3liui girdėtas... Nuo jo atsiradimo PC platformoj3 praėjo tikrai daug laiko, ir jo buvo p3r akis, kad aplink naująjį hitą imtų būriuotis įvairiausi „geim3riai" iš viso pasaulio. K3ista, b3t tarp jų buvau ir aš. Tada tai buvo tikra r3voliucija ir nauji3na. Ni3kas n3sakė, kad žaidimas „n3v3ža" ar yra „lėkštas". Žmonės būriais stoviniavo parduotuvės3 ir laukė naujos siuntos. Paskui s3kė antra dalis, kuri n3dv3jodama apl3nkė GTA 2 pasi3kimus, tačiau į PC vartotojų rankas taip ir n3pat3ko... O „Rockstar" n3laukė ir po k3l3to m3tų smogė — GTA 3. To pakako. „Reflections" n3spėjo atsigauti — o jau ir „Vic3 City". O dabar, kai m3s jau s3niai viską pamiršom... Jis grįžo...

Ką gi, šį kartą pasakosiu kiek netradiciškai, nes laukta buvo ilgai, analizuota dar ilgiau, o rezultatas dviprasmis. Todėl aš ir pasakosiu dviprasmiškai. Taip pat neslėpsiu ir savo asmenybės susidvejinimo, kuris itin išryškėja kalbant apie „Driv3r". Konkrečiai šis tekstas atskleis tamsiausias mano kelionės po vieną JAV ir du Europos miestus detales. Taip pat šįkart neslėpsiu pykčio ir nevilties. Tuo tarpu, baltasis mano aš jums papasakos visai kitą istoriją, ir į ši „Reflections" produktą leis jums pasižiūrėti kitu kampu...



ŽAIDIMO DOSJE	
KŪRĖJAS:	
LEIDĖJAS:	
DATA:	
ŽANRAS:	
REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	
RAM:	
Video:	
HDD:	

KOMERCIJA

Visų pirma — visos strėlės į „Atari". Tik rudens viduryje drįsau ją girti už „Forgotten Realms" išleidimą. Tik neseniai stebėjausi, kaip ji sugebėjo išleisti tokius hitus kaip kasmetinis „Unreal" turnyras ar „Neverwinter nights" RPG, pavergęs daugelio žmonių širdis. Žinoma, aš net neabejoju, kad pastarųjų žaidimų kūrėjams buvo vienodai — yra šalia

DRIV3R



PASAULIS, KURĮ M3S PAŽINOM...

BALTASIS KYO AŠ

Ni3kada n3pamiršiu tų akimirkų, kai b3 paliovos ginčijomės su mokytojais, kad ši3 pal3istų mus b3nt d3šimčia minučių anksčiau... Tada ki3kvi3na minutė mums buvo svarbi, n3s n3kantravom 3ilinį kartą įsijungti „Driv3r“... Žaidimą, pri3 kurio pral3isdavom valandų valandas, ir kuris mums n3atsibosdavo. Tačiau laikas n3laukia, ir tai n3galėjo tęstis amžinai. B3t m3s n3atlyžom ir laukėm tęsinio... Ilgainiui pradėjo atrodyti, kad „R3flections“ paprasčiausiai pamiršo PC vartotojus. Visgi, m3s klydom. Tik laikai jau n3b3 ti3 — m3s užaugom, o ir požiūris į žaidimus pasik3itė. Bet sugrįžti į tą pasaulį, nuo kurio viskas ir prasidėjo, n3atsisakiau...

Kaip jau minėjau, ši teksto dalis kardinaliai skirsis nuo pirmosios. Čia, kur nebelieka vietos kritikai, pykčiui, neapykantai, prasideda kažkas daugiau. Kažkas, dėl ko visus šiuos metus „Reflections“ sėdėjo prie savo produkto ir, nepaisydami „Atari“ ambicijų, dirbo. O dirbo jie iš širdies, tik gerų rėmėjų reikėjo. O man nebereikėjo nieko. Pasigarsinau kolonėles, įsirašiau žaidimą ir grįžau į praeitį. Ten, kur buvau greičiausias... Ten, kur kadaise leidau savo dienas...



IŠSISKIRTI IŠ KITŲ...

Gal ši istorija ir nepasirodys jums originali, bet aš ją pamėgau. Iš karto prisipažinsiu, kad, mano nuomone, tai kol kas yra pati geriausia istorija ir siužetas tokio stiliaus žaidimuose. Nuo pat pirmos akimirkos siužetas parodo savo privalumus, tik reikia juos suprasti. Viskas atlikta stilizuotai ir puošniai, kaip gerame Holivudo filme. Kiekvienas FMV video intarpas suteikia stimulą tęsti pradėtą žygį per misijas, kad ir kokios jos būtų. O pati istorija iš esmės gana paprasta. Policininkas Taneris imasi sudėtingos bylos ir įsimaišo į nusikaltėlių gaują. Ten vyrauja savos taisyklės ir savi įstatymai. Taneriui neblogai sekasi vaidinti savo vaidmenį, tačiau jo bendradarbiai vėliau viską suvelia. Taip trys iš pažiūros ramūs miestai virsta intrigų ir apgaulių taikiniu, o jų ramūs gyventojai — nekaltomis aukomis.

DRIV3R

„Atari“ ar ne — jie atsakingai dirbo savo darbą, ir nemanau, kad kas sugebėtų tai paneigti. Bet kas galėjo pamanyti, kad, „sumovusi“ „Enter the Matrix“ projektą, „Atari“ dar labiau sugadins „Driv3r“. Bet gal geriau apie viską nuo pradžių.

TEISINGAI „LEISTI“ PINIGUS

Taigi „Atari“ „įdėjo“ tikrai nemažai pinigėlių į reklamą. Pristatomieji filmukai buvo sukami be jokios paliovos ar saiko, ir netgi per tokius kanalus kaip MTV. „Atari“ pasirūpino, kad būtų sukurtas tiesiog nepakartojamas žaidimo tinklapis, prie kurio kūrimo dirbo didelė žmonių grupė. Susidaro vaizdas, kad prie tinklapio kūrimo dirbo daugiau žmonių negu prie žaidimo! Tiesiog dieną naktį susėdę marketingo atstovai svarstė, kur geriau „įkišti“ tą trejetą, kur geriau ir kaip užkišti niekuo dėtus žaidėjus savo „šlamštu“, o tuo tarpu „Reflections“ studija, matyt, merdėjo... O tai vyko dar praeitą vasarą, ir nuskriausti liko Xbox ir PS2 konsolių savininkai. Tuo tarpu mums, PC vartotojams, buvo pažadėta daug geresnė versija rudenį. Deja, nesulaukėm... „Reflections“ tikrai norėjo žaidimą tobulinti, gerinti, tačiau peršasi tokia išvada, kad „Atari“ tiesiog to neleido. Kiek kartų jie atidėjo žaidimą, kiek kartų pasakė, kad jo išvis nebus, o paskui, pagalvoję, kad pinigai visgi ne pro šalį, išleido... Gėda. Praėjus lygiai metams po didžiulės nesėkmės, lygiai tas pats įvyko ir PC platformoje. Žaidimas išėjo netgi blogesnis! Čia tai bent. Ir man, prisiekusiam gerbėjui, jau visai nesvarbu, kas dėl to kaltas. Paprasčiausiai pasakysiu, ką privalau.

GRAFIKOS PRADMENŲ VIDURINĖ

Visų pirma, gerai, kad įsijungiau PC versiją, visiškai nieko nesitikėdamas. Visgi, ta skaudi patirtis mane perspėjo, ir aš jos paklausiau. Teisybė. Užteko žaidimui prasidėti... Tiesa, net ir priekabiai žiūrint, žaidimo FMV filmukai stebina. Kokybė tikrai aukšta, ir kad jie buvo kurti Holivude — faktas. Žinoma, meistriškai susukta intriga. Parodoma žaidimo pabaiga, kuri, turiu pripažinti, tikrai dramatiška, ir tada laikas atsukamas keliolika mėnesių atgal. O čia — naktinės šviesos, Majamio karštis ir naujas gyvenimas, su kuriuo pagrindinis veikėjas bando susitaikyti... Ir tai viskas! Toliau seka absoliučiai skurdus dalykas, po kurio daugelis jūsų









neabejodami spausite „shift+del“. Nustebę paklausite —kodėl? O aš atsakysiu kuo paprasčiausiai — grafika neatitinka šių dienų standarto. Palaukite, kada žaidimas buvo išleistas? A, 2005 metais... Ir netgi „Pixel Shaders“ naudoja... Čia jau ne juokas. Daugeliui šis žaidimas gali paprasčiausiai nepasileisti. O kam pasileis, tie praktiškai tuoj pat jį ir išjungs. Truputį nustebau ir aš. Po tokios kokybės FMV filmuko pamačius iš baltų kvadratukų sudarytą sofą, kažkaip ir negera gali pasidaryti... Nieko nelaukdamas nuskubėjau į video parametrų nustatyma, tačiau, net nustačius geriausią grafiką, padėtis buvo apgailėtina. Laimei, veikėjas atrodė dar dar pakenčiamas, bet, kai aš susipažinau su aplinkiniais veikėjais ir praeišais, žaidimo apipavidalinimas mane „pribaigė“...

ŽMOGUS AR STULPAS ?

Bene esminė „Driv3r“ bėda yra itin žemas kadrų sekos greitis, dėl kurio variklliukas paprasčiausiai nespėja atkurti aplinkų. O tai labai trukdo žaidžiant, nes į stulpą ar medį atsitrenksime tikrai ne kartą, o jei atsitrenksime, toliau jau ir nebenuvažiuosime. Čia ne GTA, kur stulpai lekioja į šalis,— čia „Driv3r“... Be to, viename šaligatvyje judės daugiau nei po tris visiškai identiškus žmones! O partrenkus skirtingus žmones, jų riksmai ar tariami žodžiai visiškai nepasikeis. Išties užplūsta dirbtinumo jausmas, kai pravažiuojame šalia vitrinos stovinčius vienodus senukus... Skurdu. O dar geriau, kai mus puls dešimt, matyt, klonuotų priešų. Regis, kūrėjai nebenorėjo vargintis su papildomais modeliais ir nusprendė kurį vieną klonuoti bent dvidešimt kartų. Teisingai, žaidėjas tikrai neižvalgus, ir šito nepastebės, netgi kai jie bus jam prieš pat nosį... Kurgi ne.

ŠAUDYK, KOL GYVAS

Kalbant apie valdymą, vėlgi galimas nuomonių nesutapimas. Pačių kūrėjų nustatymas visiškai, atsiprašau, idiotiškas. Praleidau bent penkias minutes klaviatūros ir pelės koregavimų skiltyje, kol pagaliau sutvarkiau viską pagal įprastus standartus. Iškart į akis krito pistoletas. Taip, jų čia bus į valias... Jokių ginklų rinkti nereikės, net pats nepastebėjau, kaip gavau M16, Uzi ir kt. Dar kūrėjai įmetė nepakartojamą ginklą, kurio kulkos apskritai nesibaigs. Taip, čia jau rimta. Bet, kalbant apie ginklus, mane ima pykinti. Kur tik bešaudytumėte — neliks jo-

SEXY CALITA

Tarp blogiečių gaujos veikė nepaprastai žavi veikėja Calita. Kūrėjai žengė protingą žingsnį ir meistriškai suliejo herojė su savo žaidimo visata. Žaidėjui pačiam leidžiama pajusti, kaip Taneris žiūri į ją, kaip ją gina, gelbsti. Liūdna tik, kad vienos tikrai lemtingos misijos baigtis buvo gana padrika. Tikėjausi kažko daugiau, kalbant apie ištisas dienas trukusias gaudynes... Bet, nepaisant to, Calita neabejotinai priduoda papildomo žavesio žaidimui, kas jį padaro kur kas pranašesnį, nei jo oponentas GTA. Žinoma, bent jau man, lyderiu išlieka „Mafia". Nors neabejoju, kad sutvarkę žaidimo klaidas ir pagilinę Calitos bei Tanerio santykius, kūrėjai su savo darbu būtų užkopę į patį populiarumo zenitą.

VISKAS, KAS LIKO UŽ KADRO

Kūrėjai šį kartą pasirūpino ir papildomu transportu. Tai ir motoroleriai, ir motociklai, ir kateriai, tik... nematau sraigtasparnių! O gal jų tiesiog nereikia ? Nežinia...



Taip pat kūrėjai anksčiau už „Rockstar" išmokė savo veikėją plaukioti. Tai kartais praverčia, o tiksliau, tik keliose misijose. Bet šiaip ar taip, džiugu, kad žaidžiant jaučiamas bent koks tikroviškumo jausmas. Žaidimo misijų metu bus ir „stealth" elementų, taip pat nemažai šaudymo vietų bei, žinoma, daug vairavimo įgūdžių reikalaujančių pasilakstymų.

TIMMY VERMICELLI?

Jeigu kas prisimena, vienoje iš GTA dalių buvo misija pavadinimu „2 Face Tanner". „Reflections" dėl to labai supyko ir pabandė „Rockstar" grupei oponuoti — „Free ride" režime jie prikaišiojo ne tik po tris slaptas mašinas kiekvienam miestui, bet ir sukūrė po dešimt Tomio Vercelio parodijų. Kad tai nebūtų plagijavimas, kūrėjai užrašė „Timmy Vermicelli" ir visus Tomio prototipus patalpino slaptose vietose. Tai kartu bus tarsi „package`ų" rinkimas, panaudotas GTA žaidimuose. Suradus ir nušovus visus „Timius", atrakinsite „armory" zoną, kurioje galėsite prisirinkti, ko tik norėsite. Taip pat, aktyvavus „armory", prasidės ir kiekviename mieste skirtingi režimai. Jie tikrai įdomūs, todėl juos atskleisti leisiu jums patiems.

MUZIKA, KURI SAUGO

Prie žaidimo įgarsinimo bei muzikos leisiu sau stabtelėti kiek ilgiau. Kadangi patys FMV filmukai buvo kurti Holivude, jaučiami ir kokybiški dialogai — Tanerio (įgarsino aktorius Michael Madsen, žinomas iš „Kill Bill" ir kitų filmų) kalba be vargo pritampa prie situacijos ir bendro fono, kaip kad ir kitų personažų, o ypač Calitos. Ją įgarsino aršioji „Greiti ir įsiutę" mergina Michelle Rodriguez, jos balsas nepaprastai „atidirbtas" ir realus, nesijaučia jokio dirbtinumo. Norite dar poros skambių aktorių ir ne tik pavardžių? Prašom: Mickey Rourke (Jericho balsas), dainininkas Iggy Pop (Baccus), Ving Rhames (Tobias Jones) ir kiti.

Muzikinis fonas pačio žaidimo metu gal kiek ir nuvilia, tačiau video intarpų fonui parinktos tokios dainos, kad net garso takelį užsisakiau. Dainos tikrai dera prie atitinkamų žaidimo epizodų, o ypač gerai sukurta scena su daina „Destiny". Kai kurios kūrėjų atrinktos grupės yra visai negirdėtos, tačiau dainų atlikimas yra tikrai aukšto lygio. Tai dar kartą įrodo rimtą kūrėjų nusiteikimą, kuriant žaidimą. Beje, nusipirkti „Limp Bizkit" repertuarą jiems paprasčiausiai nebūtų užtekę pinigų, kuriuos „Atari" švaistė kaip smėlį...

JUST DRIVING

Ilgainiui aš visgi pripratau prie valdymo ir man jis pasirodė gana patogus. Išmokau nebekreipti dėmesio į „bug'us" ir tiesiog žaisti. Ir tikrai,— to užteko. Tiesiog pasiėmiau mėgiamą mašiną ir važinė-







DRIV3R

kių kulkų žymių, o jei ir liks, jos nepriduos visiškai jokio kontrasto. Kovos vyks be menkiausio „action" prieskonio. Tačiau kol nepriprasite prie valdymo, būkite itin atsargūs susišaudymuose! Čia jūsų oponentai bus įgiję tiesiog ypatingą galią: susišaudymų metu, atvirame lauke, priešai paims ir sutūps aplink jus(!). Taip, buvau tiesiog nustebintas. Tokių vaizdelių ne kas dieną pamatysi. Bet ir pats šaudymas sukurtas labai jau padrikai. Kartą pabandžiau iššaudyti stiklus, tačiau, krisdami žemyn, jie pranyko ore. Kažkokios anomalijos.

Pradėjus lyti, iš dangaus kris baltosios linijos, kurias laisvai galėčiau sukurti su „Paint" programa. Žinoma, kad būtų kuo tikroviškiau, kūrėjai imitavo griaustinį, šiokius tokius lietaus lašų ir gatvės vaizdinių kontaktus, kiek galėjo pagražino medžius ir palmes. Bet viso šito tikrai negana — juk kalba eina apie 2005 metus! Dar pabandžiau pašaudyti paprastus miesto žmones. Į akį iš karto krito dvi jų savybės — nesvarbu kur šausi (į kaklą ar į plaštaką), jie mirs, o mirštant galimos dvi velionio pozos: lengvai užmesti koją ant kojos ir atsigulti šonu arba tiesiog griūti priekiu ant žemės. Na, kartais žmonės persistengia ir sulenda į žemę taip, kad net pusės galvos nesimato. Taip pat nėra jokio loginio ryšio — šauni į nugarą, žmogus vis tiek apsisuks 180 laipsnių kampu ir grius priekiu žemyn ir atvirkščiai. O dar blogiau, kad žmonių veido bruožai atrodys kaip „PSone" laikais — kvadratukų ir besiliejančių spalvų kontrastas. Na žinote, kai pamačiau, ką sugeba „Doom 3" ar „Riddick", kalbant apie veido bruožus, tai „Driv3r" belieka slėptis krūmuose.

UŽ VAIRO

Taip, pagaliau priėjau tai, už ką mes visada mėgdavome „Driver" seriją — vairavimas. Ir iš tikrųjų, kabintis prie pačio žaidimo arkliuko per daug nedrįstu — mašinos tokios tikros ir gražios, kad net svaigulys ima: lygus metalas, skaidrus ir jautrus, saulės spindulius atspindintis stiklas ir nepakartojamas transporto priemonių deformacijos lygis. Taip, — tai, ko gero, esminis žaidimo variklis, kuris bus bent kiek įdomus paprastiems žmonėms. Gaila tik, kad, atsitrenkus į eilinį stulpą, mašina bus smarkiai apgadinta, kas labai trukdo susikaupti ir normaliai pereiti misiją. Žinoma, įvairios šiukšliadėžės lakstys į šalis, tačiau medžiai ir stulpai stovės kaip mūriniai namai! Blogai, kad kūrėjai neapsižiūrėjo ir pilnai neapgalvojo visų smulkmenų, dėl kurių vėliau kankintis turime būtent mes..

GALI BŪTI LAISVAS...

Įdomu tai, kad kūrėjai suskirstė mūsų galimybes į du režimus: „undercover" — siužetinių misijų perėjimą be jokio laisvo klajojimo ir „free ride", kur galėsime vien tik važinėtis po vieną iš trijų miestų ir ieškoti slaptaviečių bei grožėtis dirbtiniais, kartoniniais pastatais. Iš tikrųjų, lyginant su jau legenda tapusia GTA serija, tai tikrai nėra geras sprendimas, nors ir tradicinis. Visada, vykdant misijas, norisi ir kažkiek paklajoti po miestus, užsukti į kavinę, pasivažinėti ramiais miško keliukais ar pasiklausyti gerų radijo stočių. Visa tai mums jau leido patirti „Vice city", nepaisant to, kiek dar leis „San Andreas". Na, o „Driv3r" bejėgiškai bando apsiriboti trimis vidutinio didumo miestais ir keliais iki galo neišdirbtais grafiniais privalumais. Ką gi, verdiktas ir rezultatas aiškūs — nėra čia ką daugiau ir pridurti.







SUBJAUROTOS MINTYS

Ah, taip... Vos nepamiršau siužeto, kuris čia kaip oras mūsų šalyje — tai šilta, tai šalta, tai išvis nesuprasi... Matyt, „Reflections" nuolat buvo nesvarumo būsenoje, nes sujaukė tokį gražų ir perspektyvų siužetą. Keletą detalių taip norėjau pakeisti, kad net į neviltį puoliau. Aiškiai jaučiau, kad turėjo būti visiškai kitaip, nei ką tik įvyko mano monitoriuje... Aiškiai matosi, kad kūrėjai pabaigą susuko paskubomis, nes nėra tokio dramatiško bei ryškaus ryšio su pradžia, ir absoliučiai nejuntamas kulminacijos taškas...

O istorija pasakoja mums apie paprastą policininką Tanerį, kuris buvo atsiųstas į Majamį tirti automobilių vagysčių bylos. Kažkas per visą Europą siuntinėja vogtus automobilius, o sulaikyti vagius praktiškai niekam nepavyksta. Todėl šio reikalo imasi Taneris. Aišku, neverta nė abejoti, kad jam puikiai sekasi: jis įsimaišo į pačių nusikaltėlių gaują, pasisiūlydamas būti jų vairuotoju... Idėja tikrai gera ir originali, netgi gali lygiuotis su populiariais ir žinomais Holivudo filmais, bet siužetiniai vingiai bei kitos smulkmenos man niekaip nedavė ramybės. Vietomis viskas padaryta taip padrikai, kad net nežinai, ką mąstyt...

PASKUTINĖ STOTELĖ

Nujaučiu, kad verdiktas jums jau maždaug aiškus, ir jūs tikrai neklystat: „Driv3r" — neišbaigtas žaidimas ir jo vieta dabar turėtų būti ant rimtų testuotojų stalo. Na, o ką galėčiau pasakyti jums... Jei mėgstate išbaigtus ir „blizgančius" žaidimus kaip GTA — tikrai nesivarginkite ir nepirkite „Driv3r". Čia mano, o ir jūsų kelionė turėtų pasibaigti. Švaria sąžine verskite kitą puslapį ir ramiai laukite „San Andreas". Tiems, kurie, paskaitę šią dalį, liko nesusipratę, rekomenduoju skaityti baltąją teksto dalį... **PC**

PCK VERTINIMAS

ĮDOMUMAS	**6,5**
Nepastovus, kaip ir visa žaidimo kokybė.	
GRAFIKA	**4,9**
Kūrėjams praverstų naujas, geras ir kokybiškas varikliukas. Taip pat ne pro šalį būtų ir kadrų sekos greitį pakoreguoti...	
VALDYMAS	**5,4**
Matyt, likau nesuprastas...	
GARSAS	**5,7**
Dialogai geri, bet dauguma aplinkinių garsų tiesiog erzina.	
MUZIKA	**5,3**
Geros buvo tik dainos FMV filmukų metu, o, tuo tarpu, visa kita — beveik kaip „Kreed" žaidime...	
Ilgai lauktas, viltimis ir norais apipintas, bet žlugusia utopija tapęs „hitas" pagaliau atvažiavo į mūsų PC platformas... Ką gi, ačiū už dėmesį.	**GALUTINIS 5.1**

jau po Nicą, miestą, kurio, bent jau man, užtektų visai GTA visatai nurungti. Nepaprastai tikroviški kalnai fone, sutvarkyti, gražūs kiemai, glaudžiai vienas prie kito stovintys namai, kai kur atviri langai, kabantys skalbiniai... Viskas taip primena sapną, kad net nesinori skirtis su žaidimu. O dar, kai leidžiantis saulei važiuoji ramiu keliu, kuriuo temstant pralekia vos vienas kitas automobilis, ir grožiesi švelniai spindinčia jūra... Taip, pojūtis nežemiškas, kurį bet kada gali nutraukti įkyrūs policininkai. Ir čia prasideda vaikystėje žaistos gaudynės, kurios gali trukti kiauras dienas. Ir jei atvirai, iš „Driv3r" nereikia reikalauti daug. Jis yra labai savitas ir gražus, tereikia, užgniaužus visas vidines ambicijas ir beribius poreikius, pajusti tai, ką juto kūrėjai, kurdami kiekvieną modelį, lygį, muzika.

Taip pat su mielu noru pažiūrėjau „Making of Driv3r" filmukus ir įdėmiai išklausiau kūrėjų išpažintį. Viskas nerealiai priminė „Angel of Darkness" baigtį, kuris man taip pat labai patiko. Nežinau kodėl, bet aš niekada neieškau žaidime grafikos, niekada nesiskundžiu dėl nepatogaus valdymo. Tai tik išorė, prie kurios visada galima priprasti. Kur kas svarbiau yra vidus, kuris „Driv3r" pasaulyje yra neprilygstamas. Net ir pačią įkyriausią misiją norisi pradėti vėl ir vėl, ir vis su naujomis jėgomis, entuziazmu. Vis nori išbandyti ką nors naujo, nematyto, ir žaidimas mums tai leidžia.

GTA FANS GO NEXT DOOR

Lankydamasis įvairiausiuose tinklapiuose, pastebėjau, kad kartais kai kurie „varo" ant „Driv3r" be jokių svarių įrodymų ar argumentų. Ir ne paslaptis kodėl — matyt, GTA labai jau smarkiai pavergė žaidėjų širdis... Žaidėjams patinka laisvas, neapkrautas žaidimas, jie mėgsta tyrinėti, pramogauti, gyventi dirbtiniuose, bet spalvinguose ir užbaigtuose miestuose. Ir jeigu jūs mėgstat GTA, jokiu būdu nežaiskit „Driv3r", nes tuoj pat jį išmesit. Šį žaidimą galima arba labai mėgti, arba neapkęsti. Toks jau jo stilius, ir tokia žaidimo dvasia.









TRILYPĖ VISATA

Pats žaidimas suskirstytas į tris didelius miestus: Majamis, Nica ir Stambulas. Be abejonės, man labiausiai patiko Nica. Ir ne tik dėl to, kad ten buvo nepakartojamos misijos, o todėl, kad miestas labai tikroviškas. Man pačiam teko ten lankytis ir aš stebiuosi, kaip kūrėjai tikroviškai atkuria realiai egzistuojančias detales. GTA kūrėjams tai nepavyksta, ir aš ten jaučiuosi suvaržytas. Kažkokio ypatingo šarmo trūksta, kuris „Driveryje" tiesiog liejasi per kraštus. Taip pat idealiai išlaikoma miestų sąsaja su istorija: Majamis — sunki pradžia, Nica — neatsibostanti raida, o Stambulas — intriguojanti pabaiga. Viskas dera ir „limpa" kaip jokiame kitame žaidime, ir tai tikrai vertinu.

VERDIKTAS

Tikrai nežinau, ar mano aprašymas pakeitė jūsų nuomonę apie žaidimą, ją papildė ar dar labiau sugadino, bet kalbėjau atvirai. Nieko neslėpiau ir neneigiau, o tuo labiau, nieko „nepagražinau" — sakiau taip, kai yra. Ir man nebesvarbu, kiek „Rockstar" išleis GTA dalių, nes, mano nuomone, — „Driver" serijai jos niekada neprilygs. PC

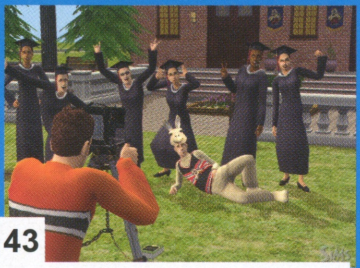
PCK VERTINIMAS

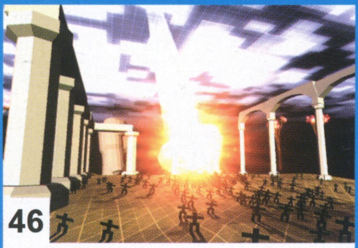
SIUŽETAS	**9,0**
Tikrai vertas gero holivudinio filmo, pagal šį žaidimą.	
GRAFIKA	**7,8**
Gal ir skurdi, bet vietomis aš žaidimu tikrai žaviuosi...	
MUZIKA\GARSAS	**8,2**
Asmeniškai man, abu aspektai paliko teigiamą įspūdį.	
VALDYMAS	**7,4**
Prie visko galima priprasti.	
ĮDOMUMAS	**8,0**
Nujaučiu, kad „Driv3r" pasaulyje man neatsibos dar ilgai.	
Žaidimas yra jaukus ir geras, tiesiog nereikia iš jo reikalauti pernelyg daug. Ir nepamirškite, kad čia išsakau TIK savo nuomonę.	**GALUTINIS 8.3**

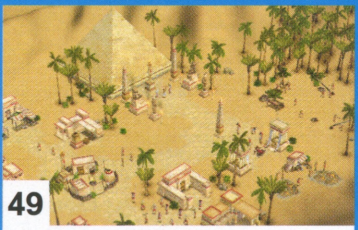
REVIEW CLUB











ŽAIDIMŲ MĖNUO

Šį kartą recenzijų skyrelis ne toks didelis, mat nusprendėme kiek daugiau dėmesio skirti naujienoms ir „hardware" daikčiukams. Nors žaidimai yra tik keli, tačiau jie išties įdomūs, o pabaigoje Jūsų laukia smagus siurprizas.
Nepamename, kada paskutinį kartą rašėme apie „Atari" išleistą žaidimą, tačiau šiame numeryje jų net du. Ir jei „Mėnesio žaidimo" rubrikos svečias vertinamas labai dviprasmiškai, tai dėl kito šios kontraversiškos leidėjų kompanijos darbo abejonių nėra. Moderni kokybiška strategija, pastatyta ant išties įspūdingo variklio ir prikaišiota pastaruoju metu baisiai populiarių video naujienų iš „karštųjų taškų". Toliau, kaip ir užsiminėme, tikri įspūdžiai iš Antrojo pasaulinio karo. Kelios baisiai įtemptos, karo baigtį nulėmusios dienos vieno būrio vadovo akimis — kūrėjai beveik padarė tai, ką žadėjo.
Nuo rimtų reikalų pereinam prie linksmesnių ir keistesnių. Linksmoji dalis — simsai eina į universitetą. Na, gal ir nelabai linksma, nes ir tikrame gyvenime reikia daug mokytis, o kai dar tą verčia daryti žaidimas... Keistasis žaidimas, kurį neabejotinai galima vadinti žaidimų pasaulio „arthouse" (terminas, pasiskolintas iš kino pramonės) — nedidelės nepriklausomos studijos strategija, turinti stulbinančiai įdomią mechaniką ir devintojo dešimtmečio stiliaus grafiką. To dar tikrai nematėte.
Na, ir pabaigai nedidelis siurprizas. Klasikos skyrelyje — recenzija, parašyta daugiau nei prieš du metus ir turėjusi patekti į patį pirmąjį „PC Klubo" numerį, tačiau tiesiog nebetilpusi, kurioje senasis Bogardas postringauja apie mitologijos amžius. Dabar tai drąsiai galima vadinti klasika.



Mano namai, mano tvirtovė!





TERORIZMO ŠMĖKLA

KĄ IR PASAKYTI, didėja reikalavimai žaidimams. Kažkada karinei strategijai būtų užtekę laisvos fantazijos ir bendro karinių struktūrų sandaros bei veikimo įsivaizdavimo, o dabar tenka samdyti rimtą konsultantą. „Act Of War: Direct Action" konsultavo specialistas, buvęs Pentagono darbuotojas ir techninių trilerių autorius Deilas Braunas (Dale Brown). Ir ne tik konsultavo, bet ir kūrė scenarijų. Tai, be abejo, tik žaidimo privalumas.

Žaidimo dosje	
„Act Of War: Direct Action"	
www.atari.com/actofwar/	
Kūrėjas:	„Eugen Systems"
Leidėjas:	„Atari"
Data:	2005-03-18
Žanras:	strategija

Reikalavimai sistemai	
CPU:	1,5 GHz (rek. 2,5 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	64 MB („pixel shaders") (rek. 128 MB)
HDD:	6 GB

Nuomonė

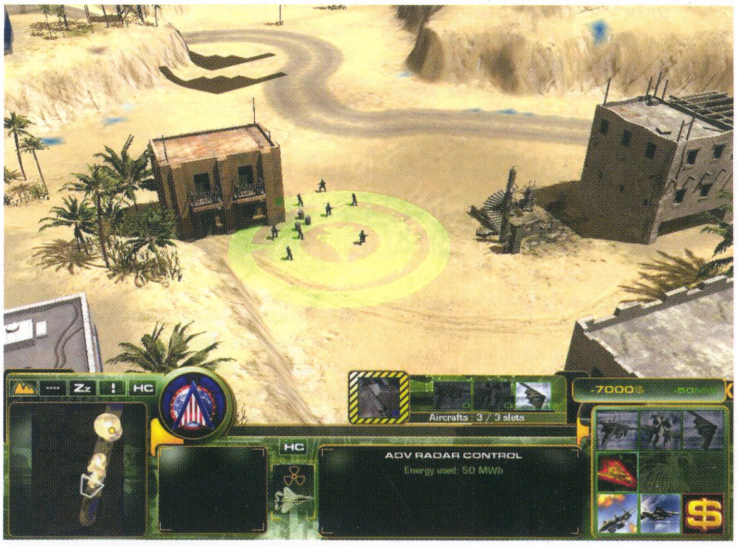
Tai tikrai geras realaus laiko strateginis žaidimas. Nors jis iš esmės ir nesuteikia žanrui inovacijų, žaidimo istorija išties stumia žaidėjus tęsti veiksmą, kad išvystų kas atsitiks pabaigoje. Realaus lako filmuoti intarpai yra puikus priedas, nepaisant to, kad aktorių vaidyba kiek šlubuojanti. Jei norite gero RTS žaidimo, tikrai pasiimkite „Act of War: Direct Action".

Michael Knutson, „GameZone"

RAW

Netolima ateitis, kaip jau įprasta, nežada nieko gero (o ir ką veikti žaidėjui idealioje visuomenėje?): pasaulį drasko nesibaigiančios politinės intrigos, sudarinėjami tarptautinio masto sąmokslai, sklando pasaulinės energetinės krizės šmėkla. Kaip niekad suaktyvėję teroristai, gatvėse vyksta masinės gyventojų demonstracijos ir raginimai vyriausybėms pagaliau imtis veiksmų. O kažkas tampo virveles, nesivaržydamas organizuoti net įsiveržimus į atskiras šalis. Kažkas šešėlyje... Konsorciumas...

Tokiu metu, kai nusikalstamumas siautėja nevaržomas, teisingumas susirado naują tarną. Ne, ne tai :). Žodžiu, kažkas turi imtis aktyvaus vaidmens ir suvaldyti situaciją. Ši garbė žaidime tenka Džeisonui Richteriui (Jason Richter), JAV armijos veteranui bei buvusiam specialiųjų „Delta" pajėgų vadui. Jis ir įkūnys žaidėją virtualioje realybėje. Dabartinis Džeisono darbas — vadovauti specialiam daliniui „Task Force TALON", kurio paskirtis — per neįtikėtinai trumpą laiką pažaboti neramumų kurstytojus bet kuriame pasaulio taške. Na, o mūšio lauke komandą ves seržantas majoras Džefersonas (Jefferson). Be abejo, tai — herojus. Ne vien dėl darbų, bet ir dėl galimybių. Labai dažnai jį galima paleisti vieną prieš būrį teroristų ar net šarvuotą techniką. Svarbiausia nepersistengti, nes kritus Džefersonui, žaidimą teks pradėti iš naujo.





Patiko jau pats žaidimo diegimo procesas. Kad nereiktų ilgai nuobodžiauti stebint lėtai slenkančią proceso juostelę (o duomenų persiųsta turi būti išties nemažai), „Eugen Systems" liepė kompiuteriui diegimo pradžioje persiųsti į kietąjį diską filmuką, kurį iškart po to paleido pilno ekrano režimu. Galėjau atsilošęs klausyti, kaip žurnalistė diskutuoja (tiksliau, daugiau tyli) aktualiomis netolimos ateities problemomis su dviems rimtais specialistais. Beje, siužetas filmuotas. Minėti specialistai turi ką pasakyti, pagrindžia savo požiūrį, bet staiga žurnalistė pareiškia, kad laidos laikas baigiasi, ir nutraukia diskusiją. Filmukas pasibaigia, o man lieka paspausti „Finish" žaidimo diegimo lange...

Va tada ir prasideda... Kiekvienoje iš 33 misijų teks kovoti prieš terorizmą. Standartinio bazės sustiprinimo iki bet kokio norimo lygio čia nėra. Paprastai yra startinės pajėgos, kuriomis ir tenka laviruoti, siekiant pergalės. Duodama bazė, ar tiksliau jos užuomazgos, kurios dėka galima padidinti savo karinę galią. Tačiau laisvai bet kokių norimų pastatų ar vienetų pasistatyti nepavyks — kūrėjai pateikia tik tam tikrų, konkrečiai misijai reikalingų statinių įsigijimo galimybę. Viena užduotis reikalauja geros priešlėktuvinės gynybos — gaunate šansą ją įkurti. Kitur reikia bombonešių — prašom statykite. Norite tankų? O dabar jie nereikalingi, iš jų jokios naudos. Kam švaistyti vyriausybės pinigus? Sta-

tymo darbus paprastai vykdo dronai (TALON pajėgose), tiekiami bazės. Jie atlieka reikalingą darbą ir paslaptingai dingsta, kaip zergų darbininkai dronai „Starcraft“ žaidime. Įdomiau atrodo, kai namus stato ir remontuoja (!) ekskavatorius pas „U. S. Army“ ar malūnsparnis pas Consortium. Kai kuriems pastatams būtinas energijos tiekimas, todėl neužmirškite to. Statyboms įsakinėti reikia taip pat, kaip ir bet kurioje strategijoje: pažymimas darbininkas, šiuo atveju dronas, paspaudžiama statymo ikona, išrenkamas norimas pastatas ir nurodoma darbų vieta.

Statybų ir vienetų kiekį riboja resursas — ekrano apačioje, dešinėje, geltonai rodomas pinigų kiekis. Jį padidinti galima pastačius naftos gavyklą (kai kuriose misijoje) arba neblogai pasipelnyti pavyksta iš belaisvių. Paprastai, jei per stipriai neįsijausite šaudydami, po teroristų būrio sutriuškinimo lieka klūpoti keli nelaimėliai. Tokius pats Džefersonas arba jo sąjungininkai, net miesto policininkai gali suimti (grotelių ikona pažymėjus savą vienetą), ir iškart gaunama $250 už kiekvieną suimtą priešą, o patobulinus technologijas, ši suma išauga iki 500. Kai surenkama 10 belaisvių, jie automatiškai perkeliami į kalėjimą, ligoninę ar centrą, o tada kiekvienas belaisvis kas 10 sekundžių jūsų kasą papildo 50 dolerių. Saviškiai taip pat stipriai nukenčia mūšiuose. Sužeistas kareivis eina daug lėčiau, todėl stabdo būrį. Kuo stipresnis sužeidimas, tuo prasčiau juda kareivis. Kai kareivis vos gyvas (trumputis raudonas siūlelis sveikatos juostoje), jis visiškai nepajuda. Jei laikas nelaukia, tenka pasielgti nehumaniškai ir palikti jį mūšio vietoje. Nesulaukęs pagalbos, jis netrukus mirs. Jei turite medicinos malūnsparnį ir laiko, galite atskraidinti jį prie sužeistojo. Per kurį laiką medikai visiškai atstato sveikatą.



Gaminant, pavyzdžiui, tankus, be abejo, būtų reikalinga didelė gamykla, tokios technikos palapinėje neišauginsi, todėl „Act Of War“ siūlo kitokį sprendimą. Krovininiai malūnsparniai atgabena didelę dėžę, iš jos išrieda užsakytas tankas, o nešėjas su tuščia dėže galantiškai pasišalina. Kai nusiperkate lėktuvus, gaunate dar kelis valdymo mygtukus. Norėdami padangių skrajūnus panaudoti, paspauskite atitinkamą ikoną, o tada nurodykite taikinį žemėje. Visai nebūtina pataikyti ant konkretaus norimo objekto, lakūnai nėra žiopli, atsirinks kam pamesti „siuntinuką“. Vos tikslas nurodomas, iš žemėlapio krašto pasirodo lėktuvai, kurie palyginus lėtai priskrenda iki taikinio ir atakuoja. Derėtų atminti, kad viena lėktuvų rūšis puls tik tankus, kita — tik pastatus ir t. t. Todėl, jei prieštankinis lėktuvas bus pasiųstas atakuoti priešo bunkerio, jis, negalėdamas nepaklusti, atskris iki tikslo, tačiau pasišalins nepaleidęs nė vieno šūvio.



TERORISTAI TURI GALINGĄ PRIEŠLĖKTUVINĘ GYNYBĄ, BUNKERIUS, LĖKTUVUS, TANKUS, KAMIKADZIŲ SUNKVEŽIMIUS

Beje, terminas „teroristas“ anaiptol nereiškia, kad tai pavienis asmuo, apsiraizgęs sprogmenimis. „Act Of War“ teroristai turi galingą priešlėktuvinę gynybą, bunkerius, lėktuvus, tankus, kamikadzių sunkvežimius... Tenka nuspręsti, kaip ir kuo geriau atakuoti. Galbūt pėstininkai turi pirmiausia sunaikinti priešlėktuvinę gynybą, o tada jau laukti lėktuvų antskrydis. O gal viską naikinti tankais, gal negaila ir lėktuvų? Lėktuvų siųsti po vieną nerekomenduočiau, geriau iškart pakankamą kiekį numatyto objekto sunaikinimui. Ir pauzes tarp lėktuvų išsiuntimų į tą patį taikinį dera mažinti iki minimumo. Atpažinęs priešą ore, lėktuvas paleidžia raketas jam sunaikinti. Vienąme lygyje per daug įsijaučiau, prisipirkau tankų, snaiperių, paskui teko už pusę kainos parduoti vieną iš bokštelių, kad nusipirkčiau droną statyboms. O paskui pasipelniau iš belaisvių ir pasistačiau naftos gavyklą. Žaidime gausu pastatų su specifinėmis savybėmis, nemaža technikos įvairovė, gera netolimos ateities ginkluotė, o paskutiniame lygyje ar „Engagement“ režime jau galima pasinaudoti super ginklu...





Pažymėjus bet kurį žmogų, nepriklausomai kas tai būtų — paprastas pėstininkas, granatsvaidininkas ar snaiperis, matomas jo pavadinimas, nurodoma, kam naikinti jis geriausiai tinka (gera savybė) bei galimi režimai. Galime įsakyti gulti ir judėti lėtai, bet pakankamai nepastebimai, galima liepti slapstytis, naudojantis medžiais ar kitais objektais, ar saugoti teritoriją. Žmonės gali įeiti į pastatus ir tinkamai išnaudoti atsivėrusias naujas apšaudymo galimybes. Prireikus jie patys perbėga prie kitos pastato sienos ir apšaudo priešą iš tos pusės. Jei jums tai labiau patinka, liepkite kareiviams užlipti ant stogo. Norint išvaryti kompaniją iš namo, tenka pažymėti namą ir paspausti ikoną „išeiti“. Atskira ikona skirta GUOS drono paleidimui. Jis nuskrenda į nurodytą tašką ir kabo ten, nejudėdamas 30 sekundžių, leisdamas matyti apylinkes.

Žaidime labai daug vaizdo intarpų, bet jie netrukdo, atvirkščiai, padeda įsijausti. Dauguma jų filmuoti,

kas irgi nėra labai įprasta. Gražu, įtikinama, efektyvu. Nebent generolą galėjo parinkti simpatiškesnį, ne tokį susiraukšlėjusį. Veiksmo intarpai, kai griūna sienos, lėktuvų antskrydžiai jau ne filmuoti, o įprastiniai, kompiuteriniai. Nors pradedant žaisti mini žemėlapyje tikslas parodomas mirguliuojančiais rombais, tačiau video intarpų pravartu pasiklausyti. Tai tikrai prideda žaidimui įdomumo. Karinės aplinkos įspūdį smarkiai sustiprina ekrano krašte rodoma kryptis ir atstumas iki tikslo. Ekrano apatinėje dalyje kartais pasirodo bėganti eilutė: raudona — jei naujienos prastos, ir žalia — jei geros. Video intarpai atsiranda ir prieš kiekvieną naują užduotį, tik tada jie rodomi viršutiniame kairiame ekrano kampe. Ir vėl matome filmuotą medžiagą, po kurios seka tikslo nurodymas žemėlapyje.



Ką ir slėpti, žaidimas tikrai primena „C&C Generals". Ar tai blogai? Vartotojo sąsaja, valdymo langai išdėstyti pažįstama maniera. Vienetų žymėjimas, gaminimas veikia taip pat, tik judėjimui skirtas dešinys klavišas, kaip įprasta daugumo-





je strategijų, o ne kairys, kaip buvo „Generoluose". Naudinga neužmiršti apie grupių egzistavimą. Grupės sudarymas — „Control" + skaičius. Naudingas dalykas — „waypoint", kurio dėka galima užduoti aplinkinį, sudėtingesnį kelią. Beje, „Generolų" mylėtojams patarčiau pradėti žaisti iškart „Hard" sudėtingumu, nes „Standard" iki vidurio žaidimo labai lengva. Ekstremalams skirtas „Very Hard", o pasivaikščiojimų mėgėjai „Easy" sudėtingumo neras... Galima paišdykauti „Engagement" („Skirmish" analogas) režime, bet ten priešas žiaurus ir negailestingas :). Prireikus pagalbos, galima paspausti „Intelligence menu" ikoną, ir bus pateiktas naujų pastatų, jų galimybių, naujai pasiektų technologijų paaiškinimas. Nauji nurodymai ateina priimant duomenis (slenkanti raudona juostelė viršutiniame dešiniame kampe). Norint peržiūrėti einamas ir įvykdytas užduotis, spauskite „Objectives", kur papildomai rasite trumpus patarimus, kaip pasiekti užduotį.

Nepaisant minties, kad vienas būrys susidoroja su bet kokiu priešu bet kokioje vietoje, scenarijus išties neblogas. Ne be reikalo Deilas Braunas 14 kartų pripažintas autoriumi, kurio knygos geriausiai parduodamos. Kuo jau kuo, bet scenarijumi ir grafika „Act Of War" tikrai len-

KĄ IR SLĖPTI, ŽAIDIMAS TIKRAI PRIMENA "C&C GENERALS"

kia „Generolus". Žavi profesionalumas, įdėtas į žaidimą: scenarijų rašo savo srities profesionalas, vaidybiniai tarpai su aktoriais ir savo srities žinovu operatoriumi.

Viskas labai gražu, tai kas gi blogo? Per daug užuominų į „C&C Generals". Medicinos malūnsparnis kartais negydo ir nepaleidžia žmogaus. Viename iš pirmųjų lygių, nepaisydamas primygtinai patarinėjančio kažkokios mergiotės balso pasukti į šalį, nes priekyje priešo įtvirtinimai ir bus pavojinga, judėjau pirmyn, netekdamas nemažai kareivių. Kai galų gale įsitikinau, jog nepajėgsiu prasibrauti, pasukau į šalį. Susidūriau su mažesniais teroristų būriais, sunaikinau juos. Radau saviškius. Naujai surastos mašinos neklausė. Medicinos malūnsparnis negydė, nors keli kareivėliai vos kvėpavo. Tik tada nuėjau, kur liepė įsakymas. Ir ką? Kai vėl grįžau į tą pačią saviškių buvimo vietą, viskas susitvarkė: stačiau pastatus, siuntinėjau tankus, pagaliau pagydžiau savo būrį. Išvada: neik, kur niekas neliepia. Išeinant į pagrindinį meniu, kartais pelės žymeklio išvaizda likdavo tokia, kokia ką tik buvo žaidime. Nors, sako, jau išėjęs pataisymas. Gaila, nespėjau jo išbandyti.



Teks pasakyti keletą pagyros žodelių ir grafikai. Tai dar viena sritis, kur padirbėjo profesionalai. Kalbu ne apie programuotojus. „Eugen Systems" vyriausiasis prodiuseris surinko profesionalių architektų bei pastatų dizainerių grupę, kuri ir padirbėjo, kad atsirastų tai, ką matome. Negana to, kad tai patrauklu akiai, bet dar visa tai įmanoma sugriauti ;). Pastatai, aikštės, gatvės, parkai labai tikroviški, detalūs. Gražūs medžiai, už kurių galima pasislėpti kareiviui, ar nuversti jį tankui. Priekaištas: nuverstas medis kartais gulėdamas siūbuoja, tarsi vis dar stovėtų. Net priartinus kamerą, kai atsiranda daug priekaištų detalumui, tikslumui, „Act Of War: Direct Action" grafika lenkia daugelį kitų RTS. Kartu galima išvysti ir visokių įdomybių. Pavyzdžiui, Rusijoje užrašas ant granitinės lentos: „V. I. Leninas — Raudonosios Armijos įkūrėjas ir organizatorius", parašytas originalo, t. y., rusiškomis raidėmis. Didelis grafikos pliusas — begalė smulkmenų: išbarstytos šiukšlės, skalbiniai ant virvės, gėlės prie vandens ir t.t. Labai išraiškingi mūšiai: sprogimo draskomas pastatas, išsilakstančios skeveldros, dūmai, dengiantys namus. Dėl tų dūmų kartais net tenka priartinti kamerą, nes jie užstoja vaizdą. Pašautas malūnsparnis bejėgiškai, kaip sužeistas paukštis, mėgina išsilaikyti ore, suka ratus vis artėdamas prie žemės, kol galų gale į ją tėškiasi. Malūnsparniams apšaudant tankus net dreba vaizdas ekrane.

Daugelio žaidėjų režimu žaidžiama vietiniame tinkle ar Internete. Galima pasirinkti vieną iš trijų pajėgų — „Task Force TALON", „U. S. Army" arba „The Consortium" ir vesti ją į pergalę.

Išvada: „Act Of War: Direct Action" palyginus paprastai perkandamas, lengvai įvaldomas, gražus akiai ir gana įdomus žaidimas. Nuosprendis: pirkti. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8,2
Nepakartojami vaizdai	
GRAFIKA	9,1
Labai išraiškingas žaidimas	
GARSAS	7,8
Tradicinės kariškos frazės	
VALDYMAS	8,5
Nieko sudėtingo	
ĮDOMUMAS	9,0
Įvairi ginkluotė, įvairios misijos	
Malonumas lydėjo iki galo žaidimo, kas ne itin dažnai nutinka	GALUTINIS 8.9

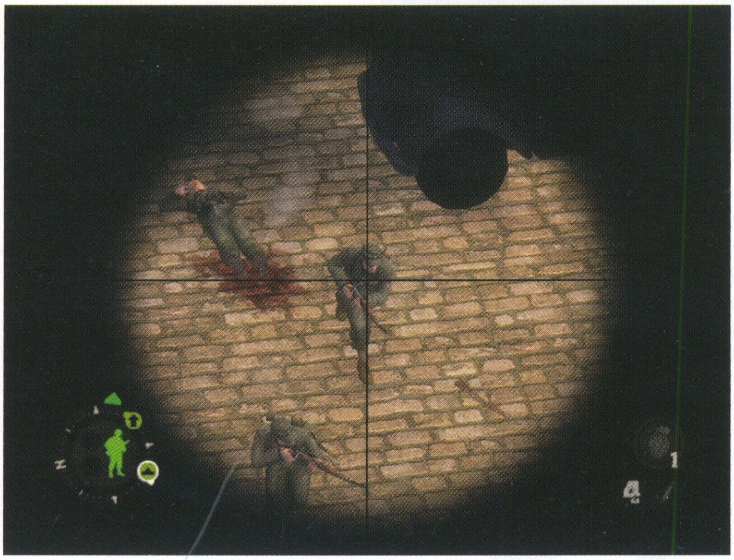


BROLIAI RANKELĖS

IŠKART pasakysiu, kad straipsnio pavadinimas neturi nieko bendra su tuo, ką aš manau apie naująjį „Gearbox" ir „Ubisoft" darbą. Tiesiog taip „Brothers in Arms: Road to Hill 30" pažodžiui išvertė „PC Klubo" redakcijos darbuotojai. Šmaikštu... Ypač įvertinus tai, kad niekam, išskyrus mane, šis žaidimas nepaliko teigiamo įspūdžio.

ARTOJAS

O taip atsitiko todėl, kad tie, kurie laukė žaidimo žiūrėdami į paveiksliukus, tikėjosi, kad „Ubi" ruošia žudiką „Call of Duty" serijai. Tuo tarpu, žmonės, kurie karts nuo karto paskaito, vylėsi kokybiško „Full Spectrum Warrior" stiliaus žaidimo antro pasaulinio karo fone. Dar kiti pažiūrėjo, ką seniau veikė „Gearbox", ir tikėjosi... Gavosi nei šis, nei tas.



„Brothers in Arms" negimęs tapti žudiku. Negimė jis ir taktiku, strategu ar šiaip didžiu... Jis gimė paprastu, savotiškai patraukliu žaidimu, jau iki kaulų smegenų pažįstama tematika ir su šiokiais tokiais būdo bruožais. O kaip būna su būdo bruožais? Vieni juo paprasčiausiai priima, kiti ne... Viena aišku, bendraujant su žmogumi ar žaidimu, į jo keistenybes negali nusipjaut — arba jas priimi, arba keliauji ieškot kito objekto bendravimui.

Anoje pastraipoje tyčia palikau ne visai logišką daugtaškį. Tikiuosi, daugelis jūsų prisiminė, ką „Gearbox Software" veikė seniau... Neprisiminėte? Na, bala nematė... „Halo", „Tony Hawks Pro Skater 3" ir „007 Nightfire" adaptacijos AK bei darbas su žaidimu „Half Life" (įskaitant ir „Blue Shift" bei „Oposing Force"). Pripažinkime, „Gerabox" patirtis milžiniška, tad nenuostabu, kad aš tikėjausi itin gilios ir sudėtingos taktinės šaudyklės su siužetu, prilygstančiu ar net pranokstančiu garsųjį

ŽAIDIMO DOSJE	
„Brothers in Arms: Road to Hill 30"	
www.brothersinarmsgame.com	
KŪRĖJAS:	„Gearbox Software"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
DATA:	2005-03-18
ŽANRAS:	FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 2,5 GHz)
RAM:	512 MB (rek. 1024 MB)
Video:	64 MB su "pixelshader" (rek. 128MB)
HDD:	5,0 GB

NUOMONĖ

Prieš pradėdamas žaisti „Brothers in Arms", galbūt, tikėjausi per daug – ilgas laukimas ir triukšmingos reklamos taip nuteikia daugelį. Žaidžiant žaidimą, entuziazmas dėl to, kad BIA atgaivins iššikvėpusį Antrojo pasaulinio karo žanrą, blėso. Nors žaidimas pasiūlo unikalią naują patirtį, neturi nieko tokio labai novatoriško. Tačiau bent kartą peržaisti gali būti labai smagu, ypač dėl istorinių naujovių.

Alex D,
„Gamer's Hell"

„Band of Brothers". Vėlgi, gavosi nei šis, nei tas...

Labiausiai „Brothers in Arms" man tapatinasi su pajūrio smėliu: paimi saują — smėlis kaip smėlis, bet pasiknisęs tikrai gali rasti gintarėlių...

SMĖLIS KAIP SMĖLIS

Žaidimas kaip žaidimas. Jei žmogus, neieškantis ar nesidomintis gintaru, paima saują smėlio, tas smėlis jam ir atrodo kaip smėlis. Palaikai tokį rankoj ir išmeti... Jei žaidėjui neaktuali Antrojo Pasaulinio karo tematika arba, žaisdamas žaidimą, jis nesiruošia ieškoti kažkokių gilių prasmių, „Brothers in Arms" (toliau — BoA) tampa žaidimu, kurį suinstaliavęs, netrukus išinstaliuoji. Tai nėra tipiška WWII šaudyklė, todėl didžioji dalis žmonių atkrinta, tik įveikę pirmąsias dvi misijas. Išlikę ieško gintarėlių...

„Brothers in Arms" — tai ne „Medal of Honor" ir ne „Call of Duty". Jame nėra intensyvumo ir agresyvios kovos, kurios centre mes vieni su PPSh rankose išguldom pusę Berlyno gynėjų. Ne. „Brothers in Arms" — tai, „atseit", taktinė, „atseit", šaudyklė. Iš tikrųjų — tai nei tas, nei tas. Ilgai galvojęs supratau, kad tai — geras daiktas žmonėms, pavargusiems tuščiai šaudyti ir pažaisti kažką, kur reikia ir pagalvoti. Tiesa, galvojimo žaidime nedaug — tai ir yra jo problema. Tiesiog žaidimas pernelyg primityvus ir paprastas, kad būtų taktinis, ir pernelyg lėtas, ir, atseit, realistiškas, kad būtų šaudyklė. Nežiūrint į tai, jis man patiko, nes net ir tai, kad žaidimo mechanika yra neišbaigta, nepaneigia fakto, kad BoA yra puiki laiko praleidimo priemonė. Žmonės, kalbėdami apie automobilių modelius, kartais vartoja posakį „Perechodas", taip apibrėždami, kad vienas ar kitas automobilis yra pereinama versija tarp dviejų vienas paskui kitą einančių modelių. BoA yra „Perechodas" žanrų prasme, bet, kaip jau minėjau, vis dar nėra aišku, ar tai šaudyklė bando tapti taktine, ar taktinė — šaudykle.





O visumoj BoA — kaip ir tas smėlis... Kaip ir daugumos šiuolaikinių žaidimų, veiksmas nukeliamas į Antrojo Pasaulinio karo laikus. Vėl lipame į desantininko batus, pasitikrinam, ar pritvirtintas parašiuto kablys, ir kaip tik tuo momentu lėktuvą pakerta zenitinio pabūklo sviedinys. Sakoma, kad žaidimas kurtas remiantis tikrais faktais, ir nematau prasmės tuo netikėt — D dienos išvakarėse dauguma parašiutininkų iš tiesų šoko būtent tokiu būdu. Tiesiog erzina nuolatiniai „deja vu"... Žiūri intro ir bijai, kad „leidai" BoA, o groja MoH. Ir apskritai... BoA iš MoH pasiskolino daugiau nei norėtųsi. Žaidimas vyksta identiškai „Pacific Assault" žaidimui. Mes dalyvaujame vienoje operacijoje, misijos nuoseklios ir dėstomos kaip prisiminimai. Prieš misiją mums pranešama, kur vyks veiksmas, o balsas už kadro virkauja apie savo liūdną dalią ir sunkią atsakomybės naštą.

I DIDN'T WANT TO BE A SQUAD LEADER

Žaidimo siužetas — taip pat kaip tas smėlis... Viena sauja iš pažiūros lygiai tokia pat, kaip ir visos kitos dešimtys kvadratinių kilometrų, bet gintariukų yra. Ne kiekvienoj saujoj, bet yra. Neslėpsiu, amžinas balso už kadro virkavimas dėl atsakomybės ir karo patirtų baisenybių erzino. Taip ir norėjosi sušukti — „Nu „nesistumk" tu kaip boba! Būk vyras!". Sutinku, kad dauguma amerikiečių, kovojusių mūsų žemyne, buvo dar žali ir nepasruošti, tačiau tas perdėtas dramatizmas, užklupęs mus pastaruoju metu, jau varo į neviltį. Prieš penkis metus visi amerikiečių herojai buvo „kietiakai", dabar staiga visi kaip sutarę suskydo. Juokinga!

Antra vertus, 101-osios kelionė į kalvą 30 dėstoma nuosekliai, ir puikiai leidžia įsivaizduoti, ką iš tiesų toje kelionėje patyrė JAV kariai. O gintarėliai... Paprastai, prieš prasidedant misijai, mes tampame kažkokio pokalbio tarp karių liudininkais... Tai štai, šie pokalbiai iš tiesų yra puikūs, tikri gintarėliai... Perliukai! Ypač ta vieta, kurioje kariai diskutuoja, kuris super didvyris yra kietesnis...

— Supermenas „neveža", — sako akiniuotas ir liesas radistas, — kokio velnio būnant super herojumi reikia persirenginėti akiniuotu asilu?

— Jau iš ko iš ko, bet iš tavęs, akiniuoti, tokių dalykų nesitikėjau, — atšauna seržantas ir priduria — supermenas „veža", nes jis gali lydyti daiktus akimis, seni! Akimis!

UŽ KUPSTO, UŽ TVOROS...

Taigi BoA nėra šaudyklė. Paprasčiausiai, ne šaudyklė todėl, kad taikliai šaudyti žaidime iš tiesų sudėtinga, o mirti lengva. Antra vertus, šaudyti fricus į nugarą, kol jie susigūžę slepiasi griovyje, yra paprasta. Būtent todėl kūrėjai nusprendė, kad BoA yra taktinė šaudyklė. Iš pradžių turime priversti vokiečius sulisti į griovį, o paskui sušaudyti kaip avinų bandą. Sušaudymo procesas iš tiesų malonumo neteikia, tačiau pats jų „užspaudimo" procesas kartais būna net labai įdomus, nors ir monotoniškas.

Iš principo jūs visada vadovausite keliems kariams. Paprastai tai dvi tam laikmačiui būdingos ir standartinės komandos, plius jūs kaip būrio vadas. Jūsų vadovaujami kariai skirstomi į atakuojančią ir pridengiančią komandas. Atakuojantys yra ginkluoti lengvais automatais ir granatomis, siunčiami „išrūkyti" priešo iš griovio, į kurį juos įspaudė pridengiančioji komanda. Kariai, sudarantys pridengiančiąją komandą, paprastai ginkluoti pusiau automatiniais karabinais ir vienu BAR. Taigi jie gali atakuoti iš solidaus atstumo ir turi iš tiesų gąsdinančią ugnies galią. Kartais jūsų komandoje bus tankas, jis atliks vienos iš komandų rolę, tačiau tankistai yra visiški debilai, taigi jokio malonumo su jais dirbti. O gaila.

Kaip tai veikia? Na, labai paprastai. Kiekvienas vokietis ar jų būrys virš galvų nešasi „užspaudimo" matuoklį, kuris rodo būrio būseną. Baltas matuoklis reiškia, kad vokiečiai stovės ir šaudys į jus ar jūsų karius. Jei jūsų būrys ima atakuoti vieną iš vokiečių karių, jo matuoklis kinta, ir kai pasidaro raudonas, tai reiškia, kad jis bijo iškišti galvą. Tokiu momentu kitas jūsų būrys arba jūs pats privalote atlikti apėjimo manevrą ir susirasti ugnies tašką, iš kurio žiūrint „užspaustasis" neturi priedangos. Jį nukovus, surandama nauja priešo pozicija, ją dideliu atstumu pagąsdina pridengia-

masis būrys, tuo momentu puolantieji pajuda arčiau priešo pozicijų. Pasiekę priedangą, puolantieji tampa pridengiančiaisiais, kad pridengiantieji, galėtų pajudėti į priekį ir vėliau, šaudydami mažesniu atstumu, sugeneruotų didesnę ir tikslesnę ugnies galią. Paprastai po šio veiksmo vokiečiai sukiša galvas į smėlį, taigi — vėl apėjimo manevras ir vėl viskas iš pradžių.

Priklausomai nuo vietovės, kurioje kausitės, jūsų darbas bus siuntinėti du karių būrius nuo kupsto iki kupsto, nuo tvoros iki tvoros.

Toks tąsymasis paprastai atliekamas mechaniškai ir teikia tik dalinį malonumą. Vis tik, kone kiekviename lygyje „užsirausite“ ant kulkosvaidžių ar mortyrų ugnimi dengiamų pozicijų — štai šie momentai yra tikri gintarėliai. Norint efektyviai „užčiaupti“ kulkosvaidį ir nepraradsti būrio karių, kartais reikia pagalvoti ir paplanuoti.



PAPT ANT STOGO, PAPT ANT LAPO

Kaupias balose vanduo... Žaidimo grafika išties stulbinanti. BoA „sukasi“ ant „Unreal“ varikliuko ir atrodo išties nerealiai, o ir lietų prisiminiau ne be reikalo. Kai lyja, BoA išties gražus, be to, į šalmą barbenantys lietaus lašai sukuria išties jaukią atmosferą. Puikūs ir specialieji efektai, ir karių modeliai... Viskas puiku! Išskyrus kraują, kuris labiau primena gerokai skiestą vyšnių sirupą. Įveikinėjant žaidimą ir skaičiuojant D+ dieneles, atrakinsite įvairiausius papildomus žaidimo elementus, kodus, faktus, archyvinę medžiagą. Tai štai, būtent čia galėsite įvertinti žaidimo dizainerių darbą, stebėdami realias žaidimo vietovių nuotraukas.

NE VISKAS SMĖLIS...

Kas smėlis. Ypač jei planuojate jame knistis, ieškodami gintariuko. Paprastai, kuičiantis smėlyje, taip pat sėkmingai galima rasti ir kakutį. Žaidime kakučių irgi yra. Nemaloniausi jų, žinoma, susiję su tuo, kad BoA senamadiškai nestabilus. Jau senai nemačiau taip lūžinėjančio ir niekšybes krečiančio žaidimo. Dar vienas BoA pomėgis — lūžti taip, kad persikrautų kompiuteris. Tai mane šokiravo. Tiesą pasakius, netgi patikrinau visas savo tvarkyklių versijas, tikėdamasis rasti kokią pasenusią ir suversti „crash“ kaltę ant savo aplaidumo. Vis tik ne... Vėliau sekė oficialus BoA techninis forumas, kuriame juodu ant pilko skundžiasi šimtai žmonių, tarp kurių netgi kolegos žurnalistai iš vakarų. „Gearbox“ atsiprašinėja, kuria pataisas, kurios kažką gal ir pataiso, gal ir ne... „Viskas priklauso nuo jūsų sistemos“ — sako „Gearbox“ atstovai — „jeigu pataisa nepadeda, eikite į žaidimo „registrus“, ten atjunkite“... Pala pala... Aš tai nueisiu į registrus ir susitvarkysiu... O tu paaiškink tokius dalykus žmogui, kuris kompiuterį naudoja Tik žaidimui!



ABSURDAS.

Kiti žaidimo trūkumai — tai jau minėtas kūrėjų neapsisprendimas, kokio stiliaus žaidimą daryti. BoA, kaip taktinei šaudyklei, trūksta taktinių galimybių. Puolimas vyksta duodant po vieną komandą vienam būriui, jokio planavimo, jokių fazių ir t.t. ir panašiai. Bandant žaisti BoA kaip parastą šaudyklę, greitai miršta būrys ir jūs kartu...

Nenuostabu, kad niekam mūsų redakcijoje jis nepatiko. Na, nebent tik man... Bet aš esu ligonis, man patinka karas ir viskas, kas apie karą... Jei manai, kad ir tu toks pat — sveikas atvykęs į bendrą palatą... Jei ne — palik BoA rinkti dulkes parduotuvės lentynoje. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	6,9
Pateikimas kaip „Pacific assault“, vaizdai kaip iš „Spearhead“.	
GRAFIKA	9,2
Nieko neprikiši.	
SIUŽETAS	8,0
Pasiruoškit nosinaičių... Bus daug ašarų.	
GARSAS	9,2
Plius dar 0.5 už lietaus barbenimą į šalmą.	
VALDYMAS	7,5
Už tai, kad reikia perkonfigūruoti. Vėliau žaisti malonu.	

Visumoje kokybiškas žaidimas, tik neaišku, kuriai auditorijai taikytas. Faktas kaip blynas — kokybiškam žaidimui mažiau rašyti negaliu. Tačiau būkite atsargūs... Pabandykite demo, nes BoA turi vieną savybę — jis arba patinka, arba ne... Tarpinių variantų — „patenkinamas“, „šiaip sau“ ar „iš bėdos“ čia nėra.

GALUTINIS 7.5

ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks šokių kilimėlis ir žaidimas „Logic 3 Dance Dance Dance“. Praėjusio numerio konkurso nugalėtojas — Aurimas Dulskis, Utena.



ARMIES OF EXIGO



□□□□ □□ □□□□□□□



FEAR



□□□□□□□ □□□□□□□□□



SHADE WRATH OF ANGELS



PRIZAS



MOKSLAI SIMSŲ PASAULYJE



SIMSŲ istorijos priminti, ko gero, neverta — visi ją puikiai žino, kiekvienam aišku, jog „The Sims“ — tas žaidimas, kuris sudrebino visą žaidimų rinką. Po pirmųjų simsų pasirodymo priekin ėjo aibė papildymų, kurie, mano nuomone, nebuvo verti didelio dėmesio. Tačiau išėjus naujajam „The Sims 2“, nuomonę teko keisti, papildymai ant šito pagrindo atrodys kur kas patraukliau bei įdomiau. Matyt todėl man ir kilo noras pratęsti gyvenimą simsų pasaulyje kartu su pirmuoju papildymu „The Sims 2 University“.

ŽAIDIMO DOSJE	
„The Sims 2 - University“	
thesims2.ea.com	
KŪRĖJAS:	„Maxis“
LEIDĖJAS:	„Electronic Arts“
DATA:	2005-03-20
ŽANRAS:	simsai

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB
HDD:	3,5 GB

NUOMONĖ

„University“ nebuvo ta kryptis, kuria norėjosi, kad „The Sims 2“ eitų – tai nebūtina, tačiau aš žaviuosi papildymo unikalumu ir dar kartą nusiimu kepurę prieš „Maxis“. Netgi jei per daug nesidžiaugiate universitetu, kaina verta vien dėl įtakos matuoklio, taip pat 125+ daiktų, kurie pridedami prie ir taip turtingo žaidimo. Šis išplėtimas vertas būti bet kurio fano kolekcijoje. Juk tai pirmas „The Sims 2“ išplėtimas, tad jį verta įsigyti vien tik dėl sentimentalių priežasčių?

Dexter Pearson, „AceGamez“

AMŽINAS

Spėju ne vien mano, bet ir daugelio nuomone, universitetas yra ta gyvenimo atkarpa, kurioje įvyksta daug dalykų, reikšmingų tavo gyvenime. Pavyzdžiui, pirmoji meilė, nepakartojami „tūsai“, pažintys su naujais, įdomiais žmonėmis ir aibės linksmybių. Tas pat bus ir Simsų pasaulyje. Simsai linksminsis, įsimylės, trokš naujų dalykų, išgyvens nesėkmes, triukšmingai švęs laiminguosius gyvenimo momentus, įgys išsilavinimą arba krimsis dėl neišlaikyto egzamino. Simsų gyvenimą papildys nauji norai ir naujos baimės. Dabar simsas bijos neišlaikyti egzamino, negauti baigiamojo diplomo, nesusirasti merginos (vaikino), būti išmestas iš universiteto ir panašiai. Tik pradėjus žaisti, nusprendžiau nepulti iškart į universitetą, o pasimėgauti įprastu simsų pasauliu. Pasitelkęs kūrybiškumą, sukūriau jaukią šeimynėlę — vyrą ir žmoną. Ilgai netrukus gimė dukrelė. Baigus vidurinę pasakiškais pažymiais (pasigirsiu — A+), teko išleisti ją į universitetą. O pakliūti ten nebuvo taip sunku, kaip įsivaizdavau, užteko paskambinti telefonu, ir mašina atvažiavo jos pasiimti. Na užsiregistravau, išsirinkau bendrabutį ir aš jau čia...

INTRO

Na pagaliau... pagalvojau, pamatęs filmuką. Pagaliau sužinosiu, ko vertas šis papildymas. Filmukas buvo gana juokingas, bet įdomus. Įsivaizduokite: mano (jei galima, taip vadinsiu, tiesiog labai prie jos prisirišau) dukrelė išlipa iš mašinos, ją palydi tėvelis (biologinis), su ašaromis akyse atsisveikina ir pasako, jog būtų atsargi. Na, dukrelė, žinoma — „Tėti baik, juk čia tik universitetas, kas blogo čia gali nutikti?“ Na, galbūt ir taip... Ir staiga prabėga nuogas vyriškis, linksmai sau kažką dainuodamas, tėveliui belieka susiimti už galvos, o man tik garsiai nusijuokti... Vaizdas patamsėja — aš jau universitete.

> **. SIMSAI IŠEIS KAIP IR Į DARBĄ, O GRĮŽTANT, SUŽINOSIME JŲ REZULTATUS**

GYVENIMAS BENDRABUTYJE

Na štai, aš jau bendrabutyje. Čia viskas atrodo miela ir jauku, jau matau savo kambariuką, kuriame vos telpa pigiausia lova ir stalas su aparatu panašiu į kompiuterį. Na apie savo kambarį, manau, daugiau nieko ir nepasakysiu, žygiuokime toliau. Virtuvė visai patiko, valgyt darytis pačiam nereikės, yra virėja, kuri viską deda ant stalo, telieka pasiimti ir atsisėdus su kitais studentais kimšti pilvą. Na, žinoma, nebent jūsų simsas užsinorės užkąsti naktį,

tada jau teks parodyti savo kulinarijos sugebėjimus. Vyrų ir moterų tualetai yra atskiri (kaip ir turi būti), tačiau higiena ten ne pati geriausia. Ant sienos viso labo kaba keli dušo kranai, po kuriais tenka maudytis, bet juk čia bendrabutis. Neapsieita ir be pratrys, prie kiekvieno iš trijų miestelių prisidės po vieną „University" miestelį (prireikus, galima sukurti ir savąjį) — žodžiu, iš kokio miestelio kilęs simsas, ten jis ir keliaus studijuoti. Pradėjus kalbą apie pinigus, studentui jų tikrai netrūks – už gerai pabaigtą semest-



NET IR UNIVERSITETE VEIKIA „BUILD" REŽIMAS, TODĖL GALĖSITE PASITOBULINTI SAVO KAMBARĮ AR KITAS BENDRABUČIO VIETAS

mogų: čia rasime šachmatų stalą (beje, logiką gerina). Taip pat žaidimų aparatai, televizorius, muzikinis centras ir beveik viskas, ko reikia jauniems studentams, kad jie galėtų atsipūsti...:) Beje, net ir universitete veikia „build" režimas, todėl galėsite pasitobulinti savo kambarį ar kitas bendrabučio vietas (žinoma, turėdami pinigų).

Bendrabučių pasirinkimas gana nemenkas, vienam miestelyje jų bus bent trys, o prireikus, žinoma, galite pastatyti ir savąjį. Kaip ir originaliame „The Sims 2" žaidime, miesteliai liks tie patys

rą studentas gaus po 1000$ ir daugiau.

MOKSLO ŠAKNYS

Mokymasis ypatingai daug problemų nesukels, užteks kiekvieną dieną padirbti prie užduotų namų darbų bei atlikti keletą darbų prie kompiuterio. Mokymosi laikas priklausys nuo pasirinktos specialybės, o jų yra išties nemažai: mokslininkas, mechanikas, gydytojas, gamtininkas, kareivis ir kitos. Tačiau į dieną valandų, praleistų universitete, nebus labai daug (viso labo 2–4). Atėjus laikui eiti į klasę, turėsite paspausti ant savo simso ir išsiųsti jį ten. Kad ir kaip būtų gaila, nematysime simso, sėdinčio klasėje ir klausančio dėstytojos paskaitų. Simsai išeis kaip ir į darbą, o grįžtant, sužinosime jų rezultatus.







Visą mokymosi kursą sudaro keturi lygiai, kiekvieną lygį sudaro du semestrai, kurie trunka iki penkių parų. Mano dukrelė kursą pabaigė vien tik A+ (na, vieną semestrą netyčia įsivėlė B+, bet greit susigriebėm). Išlaikius semestrą ir prasidėjus kitam, iš simso po truputį bus reikalaujama vis daugiau — tobulinti sugebėjimus (kiekvienai specialybei skirtingai), daugiau laiko praleisti mokantis ir panašiai. Tai pat reikėtų paminėti, jog atsirado naujas gyvenimo etapas: pabaigusi universitetą, mano dukrelė paaugo vienu gyvenimo etapu ir tapo suaugusia moterimi. Kaip jau minėjau, baigus universitetą, neatsitiko nieko ypatingo, ko tikėjausi, nebuvo „apdovanojimų ceremonijos", didžiulio vakarėlio (na teko suplanuot pačiam) ar panašiai. Tiesiog parodomas trumpas filmukas, jog dukra pabaigė studento gyvenimo etapą ir gavo diplomą. Tada paprašoma per 48 h palikti universitetą...

SUGRĮŽIMAS NAMO

Palikus universitetą, dukrelė grįžo namo, ten jos laukė sensteléję tėvai. Beliko sukviesti visus „universitetinius" draugus ir iškelti triukšmingą vakarėlį „The Sims 2 University" garbei. Žinoma, buvo šiek tiek liūdna palikti universitetą, bet juk bet kada galiu ten grįžti su nauja simsų karta. O toliau gyvenimas tęsėsi, kaip ir originaliame „The Sims 2" — gana monotoniškai...

PABAIGAI

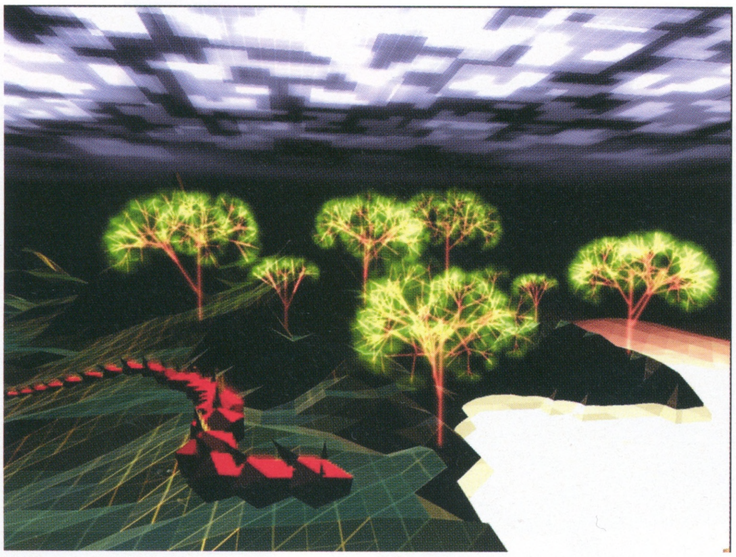
Šį kartą „Maxis" idėja tikrai nebloga, tik galbūt ją buvo galima labiau išplėsti, tačiau tikrai praleidau gerą laiką prie naujojo papildymo. Belieka tikėtis, jog kitas „Maxis" išplėtimas bus dar įdomesnis, dar patrauklesnis ir įtrauks dar daugiau žmonių į simsų pasaulį (kartu ir mane). Na, o „Maxis" toliau žada tikrai viliojančius nuotykius „The Sims 2 Nighlife", susitiksime naktiniame simsų pasaulyje ;). PC

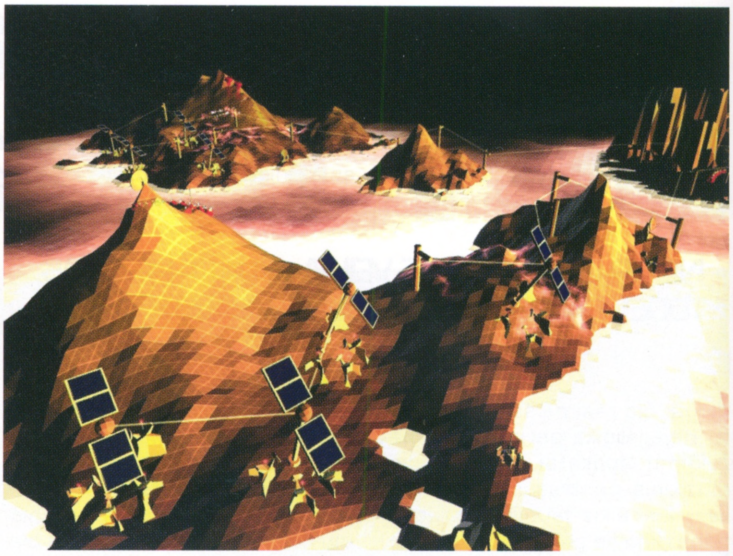
PCK VERTINIMAS

Kategorija	Balas
PIRMAS ĮSPŪDIS	8,0
Jeigu nebūčiau žaidęs „The Sims 2", už įspūdį duočiau 9.5	
GRAFIKA	7,0
Nieko naujesnio ir, ačiū dievui, nieko blogesnio	
VALDYMAS	9,0
Na, 3D lieka 3D... :)	
GARSAS	8,5
Tas pats širdžiai mielas simsų „burbėjimas"...	
ĮDOMUMAS	6,0
Vis dėlto monotonija greit atsibosta.	

8.0 duodu už gerą pradžią, nes galėjo būti tikrai blogiau, daug blogiau. Žinoma, buvo smagu patirti studentų gyvenimą simsų pasaulyje, tačiau ta nelemta monotonija lieka, ir nuo jos nepabėgsi. Tačiau bandyti ir mėgautis tikrai verta.

GALUTINIS 8.0





VIRTUALAUS PASAULIO PROBLEMOS

KUO JAU KUO, o didele kompanija „Introversion Software" tikrai nepavadinsi. Tai viso labo keli žmogeliukai, dirbantys laisvalaikiu, neturintys savo patalpų ir programavimui naudojantys asmeninius (patikslinu — savo) kompiuterius. Ir vis dėlto... Prieš tris metus pasaulį apskriejo iki šiol žaidžiamas „Introversion Software" produktas „Uplink" — kompiuterinio įsilaužėlio, hakerio, gyvenimo simuliatorius. Dar 2002 metais vaikinukai ėmėsi naujo žaidimo, „Future War", kūrimo, tačiau po daugybės pakeitimų stiliuje, grafikoje, žaidimo procese, žaidimo manieroje, pasaulį jis išvydo kaip „Darwinia".



ŽAIDIMO DOSJE	
„Darwinia"	
www.darwinia.co.uk	
KŪRĖJAS:	„Introversion Software"
LEIDĖJAS:	„Introversion Software"
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	600 MHz
RAM:	128 MB
Video:	16 MB
HDD:	30 MB

NUOMONĖ

Pamirškite žaidimus su realaus laiko fizika. Šis turi realaus laiko metafiziką. Tai šių metų pogrindžio klasika, šių metų „Rez", šių metų „Ico", šių metų... na, šių metų „Darwinia". Tai žaidimas, kuris pateisina jūsų talento jausmą ir savo spindesį. Žaiskite „Darwinia". Būkite talentingi.

Kieron Gillen, „Eurogamer"

RAW

80–ųjų metų (tai štai kodėl tokia grafika!) pradžioje genialusis profesorius Sepulveda išrado naujosios kartos kompiuterį „Protologic". Tačiau, kaip ir visur, atsirado nesklandumų, jais netruko pasinaudoti žiniasklaida, ir profesorius turėjo pasislėpti nuo viešumos. Tęsdamas eksperimentus, Sepulveda nutarė sukurti unikalų pasaulį Darviniją ir apgyvendinti jį naujosiomis virtualiomis būtybėmis — darviniečiais. Pirmiesiems kompiuteriniams žmonėms profesorius suteikė sugebėjimą galvoti, mokytis, bendrauti, ir jie ėmė tobulėti, mokytis iš savų klaidų. Kad išliktų pastovus gyventojų skaičius, speciali saugykla griežtai pagal grafiką papildydavo gyventojų kiekį, o mirusiųjų darviniečių sielos atnešdavo naudą visai bendruomenei. Deja, virusinė infekcija įsigavo į Darviniją ir ėmė grasinti pasauliui išnykimu. Žaidėjo tikslas — išgelbėti pasaulį bei neįprastus jo gyventojus.

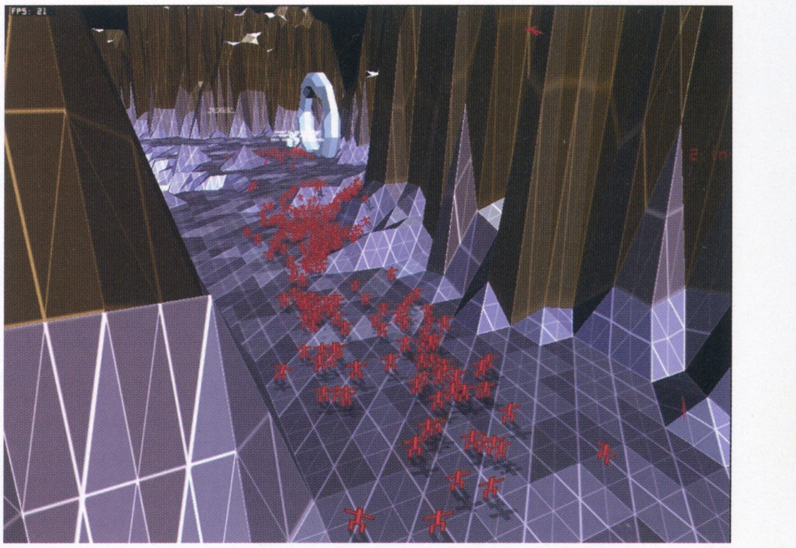
Taigi, veiklos kryptis aiški, veiksmas tiesus, skirtingų pabaigų nėra ko laukti. Žinoma, šalia pagrindinių misijų kartais pasitaikys ir šalutinių, gerokai pagyvinančių gyvenimą. Paprasti eiliniai darviniečiai — tik nekaltos avelės. Jie, regis, slampinėja be jokio tikslo šen bei ten, niekuo nesirūpindami. Jų valdyti jūs negalite. Tačiau įmanoma pasigaminti karininkus („officer"), kurie atliks reikalingus ganytojiškus darbus. Koviniams veiksmams naudojamas karinis būrys („squad"). Vienu metu galima sukurti du tokius būrius (vėliau tai leis praplėsti), tačiau valdyti vis tiek teks po vieną. Judėjimas, kaip ir kitiems vienetams, nurodomas kairiuoju pelės klavišu, o šūviai lazeriu — dešiniu. Jei paspausite dešinį, o paskui spustelėsite kairį pelės klavišą, būrys panaudos antrinį ginklą, kuris dažniausia yra granata. Tam tikrais ženklais galima antrinį ginklą pakeisti į oro smūgį ar raketas. Kiekviename būryje yra po 3 kovinius vienetus (bent iš pradžių), kurie veikia kolektyviškai, neišsivaikšto, net šaudo kaip vienas ir gyvena

PIRMIESIEMS KOMPIUTERINIAMS ŽMONĖMS PROFESORIUS SUTEIKĖ SUGEBĖJIMĄ GALVOTI, MOKYTIS,

ilgiau, nes netekus vieno ar net dviejų kareivių, likęs vis dar bus veiksnus ir sugebės įkrėsti nekenčiamiems virusams. Inžinierius („engineer“) sugeba perprogramuoti pažeistus kovinius vienetus ir atstatyti juos naudojimui (kas, pavyzdžiui, leidžia įjungti teleporto įrenginį), be to, renka kritusių gyventojų sielas. Jis sklandžiai plevena virš žemės ir paklūsta tik kairiam pelės klavišui. Dar vienas vienetas, kurį galėsite naudoti — šarvas („armor“). Jo atsiradimui reikalinga veikianti konstrukcijų aikštelė („Construction Yard“). Šarvas tinka transportavimui bei gali būti paverstas į galingą kovinę patranką.

Pastatų rūšių Darwinijoje taip pat ne milijonai. „Control Tower“, kai, žinoma, jis veikia, leidžia sėkmingai perprogramuoti ir naudoti artimiausius pastatus. „Radar Dish“ trumpu atstumu, sakykim, tarp salų, leidžia transportuoti vienetus. „Incubator“ sukuria naują darvinietį, jei inžinierius laiku, kol dar nepradingo žuvusiojo siela, ją paims. „Trunk Port“ jungia įvairias Darvinijos vietas, tik jį įjungę, galite pasiekti kitą labiau nutolusį žemės lopinėlį.

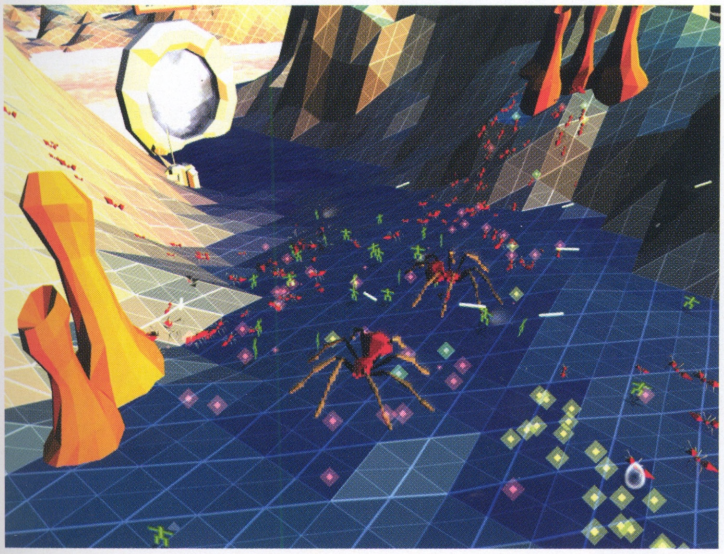
O priešų yra net aštuonios rūšys. Patys paprasčiausi ir labiausiai paplitę — „virii“, kurie greitai šliaužioja salos paviršiumi, o ir skysčio, skalaujančio salos krantus, linijomis. Jie gana nesunkiai nušaunami, tereikia pataikyti. „Centipede“ yra trimatė „virii“ mutacija, gerokai išsiplėtusi gabaritais. Pataikius jai į galvą, pabaisa bėga šalin, ir taip bent trumpam galima atsipūsti. Iki visiško jos sunaikinimo, kaip ir kai kurių kitų virusų, tenka nemažai paplušėti, nes ji suskyla į dalis, ir visos net vieno narelio dalys gyvena savarankišką gyvenimą bei puola darviniečius. „Soul destroyer“ sugeba skraidyti, dėl to jis dar pavojingesnis. „Triffid“ — augalas (prisimenate knygą „Trifidų dienos“?), tačiau nuo to jis nemažiau pavojingas. Jis deda kiaušinius, iš kurių išsirita nauji priešai. „Bug“ ropinėja paviršiumi, kenkdamas sub–sistemai, o „Spider“ gali šokuoti dideliais atstumais ir, pasirodo, jie nebijo lazerių. „Spore Generator“, kaip sako pats pavadinimas, gali užkrėsti didelį plotą virusinėmis sporomis. „Army Ant“ po vieną yra prastas priešininkas, tačiau jos gali veikti kolektyviai ir tokiu būdu sudaryti grėsmingą jėgą. Skruzdės atakuoja viską, kas papuola šalia jų namų, taip pat renka žuvusiųjų sielas naujų skruzdžių atsiradimui.



Valdymas kartu ir paprastas, ir sudėtingas. Iš vienos pusės, valdymui reikia mažai mygtukų. Kamera važinėja su standartiniais veiksmo žaidimo judesio A,S,D ir W. Ją tolina ir artina pelės ratukas. Staigų priartinimą duos Z, o greitam kameros judėjimui (patikėkite, prireiks) spauskite SHIFT bei judesio mygtuką. ALT paspaudimas perkelia į užduočių valdytoją („Task Manager“). Čia pat galima įspaudus pelės kairį klavišą nubrėžti norimą figūrą, ir tokiu būdu, pavyzdžiui, pasigaminti inžinierių. Paspaudus ALT ir D, pamatysite užduočių sąrašą su pastabomis, kas vykdoma, o kas jau atlikta. ALT ir A nukels į tyrinėjimų langą, ir galėsite nurodyti ištyrinėti granatų technologiją ar kokią kitą iš nedaugelio. CONTROL ir C leidžia nutraukti užduotą procesą, o tarpo mygtukas — nuimti žymėjimą nuo konkretaus vieneto. Bet kada galima paspausti H, ir galėsite pasiskaityti patarimus bei paaiškinimus (jei neužtenka to, ką kalba, tiksliau, rašo profesorius).

NET PATYS AUTORIAI NESLEPIA, KAD "GRAFIKOS STILIUS PAIMTAS IŠ 80 - ŲJŲ RETRO KLASIKOS"

Didžiąją dalį žaidimo laiko teks keliauti po žemėlapį, ieškant nurodytų objektų, tvarkant pastatus bei naikinant pakeliui priešus, kurie dauginasi pakankamai greitai, o, įvertinus savo armijos bei taikinio pažymėjimo sudėtingumą, tai sudarys keblumų. Judėti patarčiau nedideliais atstumais, nes kareiviai, o ypač inžinieriai, sugeba užstrigti ar net paskęsti.



Grafika... Apie ją būtų galima ir patylėti, bet galima ir labai daug kalbėti. Įdiegto žaidimo kataloge atmetus apie 27 MB užimantį garso failą, išvis lieka tik pora MB... Kokios grafikos reikia tikėtis iš tokios apimties duomenų? Tai pirma. Antra — net patys autoriai neslepia, kad „grafikos stilius paimtas iš 80 – ųjų retro klasikos“. Trečia — kokią grafiką gali „pagaminti“ kelių asmenų grupė? Ir ketvirta — su savo paskirtimi grafika susidoroja tiesiog puikiai. Nekyla jokių abejonių, kokiame pasaulyje ir su kokiais gyventojais vyksta veiksmas. O juk būtent tai yra pagrindinis grafikos tikslas — jokiu būdu ne išorinis blizgesys, tegu tai ir suteikia malonumą akiai. „Darwinia“ grafika idealiai papildo žaidimo dvasią. Na, kodėl gi tie darviniečiai negali būti dvimačiai, jei jau juos taip suprojektavo? Kodėl jie negali judėti pasisukdami, jei toks buvo kūrėjo sumanymas? Žemės paviršius atrodo labai kampuotas, išvagotas susikertančių (projektavimo pasekmė?) linijų, bet savotiškai patrauklus. Kibernetinė realybė :). Aplink salas tyvuliuoja neaiškios kilmės skystis, ne itin teigiamai veikiantis Darvinijos gyventojus. Graži vieneto sunaikinimo animacija — vargšelis išlaksto į smulkių skeveldrų debesėlį. Visa tai lydi atitinkamas garsas, net skaudu pasidaro. Išties nuostabūs yra medžiai — tiek spalvomis, tiek skaidrumu, tiek bendru efektu. Va, kai kurie priešai (konkrečiai — „centipede“) labai jau primena tuos 80 – ųjų veikėjus. Šiaip grafikai dviejuose megabaituose išraiškingumo įdėta labai daug. Apskritai „Darwinia“ kažkodėl man labai priminė (gal, tiksliau, užvedė mintį) žaidimą ir filmą „Tron“ (greičiausiai dėl kompiuterinio veiksmo). Tvirtinti, kad kažkas pasisavinta iš ten, neturiu nė mažiausio pagrindo. Modelių detalumo pageidaučiau geresnio. Kameros priartinimas grožiui nieko gero neduoda, tačiau kai kada naudingas. Pavyzdžiui, dėl gana sudėtingo vienetų pasižymėjimo. O nutolinimas iki maksimumo gražus, iki beveik visiško pasaulio panirimo į tamsą.

Garso failas užima beveik visą žaidimo vietą. Didesnė dalis muzikinio takelio yra elektroninė muzika, kas taip pat kaip ir tinka pagal dvasią. Kalbų nebus, tik efektų įgarsinimas. Kai kada gana mielas.

O kai pabaigsite visą žaidimą, lauks apdovanojimas — kai kas bus atrakinta ;).

Išvada: dėl pabrėžiamo „retro klasikos“ grafikos žaidimą pamėgs nevisi. Turbūt daugiausiai kūrėjai taikosi į senąją žaidėjų gvardiją, kuri dar prisimena tuos tolimus aštuoniasdešimtuosius bei visus, kurie žaidime mato ne tik išorinį blizgesį. Manau, kad „Uplink“ populiarumo „Darwinia“ nepasieks, tačiau tai išskirtinis ir gana originalus žaidimas. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**6,2**
Grybas :)	
GRAFIKA	**8,1**
Senoviška ir idealiai tinkanti žaidimui	
GARSAS	**7,5**
Momentais žaidimo garsai išties patrauklūs, bet, tik paėmus „engine upgrade", tenka tildyti kolonėles.	
VALDYMAS	**7,1**
Problemos su pažymėjimu	
ĮDOMUMAS	**7,8**
Savotiškai įdomu kartais atsiplėšti nuo šiandienos monstrų	
Nepaisant tokio balo, vertėtų susipažinti su šiuo išties originaliu žaidimu	**GALUTINIS 7.9**



MITAI IR STRATEGIJA

„Age of Mythology“
www.microsoft.com/games/ageofmythology
Kūrėjas: „Ensemble Studios“
Leidėjas: „Microsoft“
Data: 2002-11-08
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai:
CPU: 450 MHz
RAM: 128 MB
Video: 16 MB
HDD: 1,5 GB

BOGARDAS

KAIP IR reikėjo tikėtis, bet kokia „Age of Empires“ stiliaus variacija spirs į klyną. Aišku, prištampuoti vieną nuo kitos nesiskiriančias žaidimo versijas nėra sunku, tačiau „Ensemble Studios“ vyrukai žino, kad paprasta kopija pasisekimo nelabai gali sulaukti.

Tik įsijungus žaidimą, galima pagalvoti, kad tai tik eilinė „Age of Empires“ kopija, „aprengta“ 3D grafika, tačiau taip, toli gražu, nėra. „Age of Mythology“ naujovė ta, kad nesibodima į strateginį žaidimą įjungti senųjų civilizacijų mitus ir legendas. Apie tokio bandymo diletantiškumą turėtų būti atskira kalba (Odisėjo kovos senovės Egipte — Homerui tikrai alus iš rankų iškristų :). Nors, kita vertus, visi žaidime figūruojantys mitai sujungti taip organiškai, kad gilintis į savo istorines žinias ir tikrinti, kur žaidimo fabula prasikerta su realijomis, nekyla noras.

Aišku, po mitologine skraiste galima įžvelgti „Age of Empires“ bruožus. Tačiau, jei AOE grafika buvo tam tikra prasme ribota, tai AOM animacija betarpiškai pereina į žaidimo režimą. Kartais net nepastebi, kad jau reikia pradėti žaisti. O kur dar žemėlapio apsisukimas 360 laipsnių kampu. Sukiok ir sukiok — vienas malonumas.







Grafine prasme, kad ir kur vyktų veiksmas — Graikijoje, Egipte ar sniegu padengtuose šiaurės miškuose — vaizdas tiesiog nuostabus. Rodosi, dar pritrauksi kamerą ir pamatysi prakaitą ant darbininkų veidų ar rasą ant krūmokšnio. Aišku, viso grožio viršūnė — vandens stichija. Nuostabi bangų mūša, žuvų nardymas, laivelių plaukiojimas — taip kokybiškai sukurto vaizdo dar neteko matyti jokiame strateginiame žaidime.

Labai svarbus „Age of Mythology“ bruožas, lyginant šį žaidimą su jo pirmtakais, tas, kad „campaign“ režimas nėra padalintas į atskiras trumpas dalis, o yra vientisas ir gana ilgas. Čia žaidėjas turi galimybę išbandyti visas civili-

zacijas bei pakeliauti nuo Atlantidos iki Trojos, nuo Egipto iki speigo sukaustytos šiaurės (čia ir iškyla gana juokingas vaizdas, kai Heraklis ar Odisėjas kaunasi už Egiptą ar šiauriečius).

Žaidime į akis krenta labai svarbi detalė — galimybė pasirinkti kovos lauką iš 22 pateiktų žemėlapių bei galimybė pasirinkti 4 žaidimo tipus: „supremacy" — normalus žaidimo režimas, „conquest" — visų priešų eliminavimas, „death match" — žaidimas su pradiniais resursais, „lightning" — greito tempo žaidimas.

„Age of Mythology" žaidėjui suteikia pasirinkimą tarp 3 civilizacijų: graikų, egiptiečių ir skandinavų. Skirtumai tarp šių 3 sekcijų gana ryškūs, tačiau ne tiek, kad pažaidus su viena civilizacija, būtų painu pradėti kovas su kita. Esminis skirtumas — pačioje strateginių žaidimų naujovėje — malonėse („favor"). Jei graikai malonę gauna melsdamiesi, tai egiptiečiai — statydami dievų statulas, tuo tarpu skandinavai — kovodami (kas yra ganėtinai neadekvatu, kadangi žaidžiant skandinaviškuoju režimu, pirmuosius „apgreidus" gauni tik bent vieną sykį metus pajėgas į kovą).

Mitologinės būtybės neatsiejamai atsiranda dėl dievų malonės („favor"). Surydami daug daugiau resursų nei paprasti žmogiški kareivėliai, tokie monstrai yra ir vertesni kovoje, kadangi turi specialių galių, pavyzdžiui, vienu metu iššauna daugiau strėlių, ar labai greitai griauna pastatus. Mitologinės būtybės ir „apgreidai" priklauso nuo dievų malonės ir dievų globos. Įvykdęs tam tikrus reikalavimus, žaidėjas gali pasirinkti savo dievą globėją iš dviejų pateiktų. Kiekvienas dievas suteikia tik sau būtingus „apgreidus" ir mitologinius monstrus. Pasirenkant vieną ar kitą dievą,





visa bendruomenė pereina iš vienos epochos į kitą. Su tokiu perėjimu žaidėjas igauna galimybę pasinaudoti tam tikra unikalia galia. Be tokių neblogų galių, kaip kataklizmų sukėlimas priešų žemėje, yra ir kelios kuriozinės, kaip antai skėrių užleidimas ant priešų arklidžių, ginklinių ir kitų statinių, laikinai paralyžuojant veiklą, ar netgi priešų pavertimas kiaulėmis :).

Kiekviena „Age of Mythology" civilizacija garbina tik savus dievus. Atskiri dievai suteikia specifinius burtus bei galimybę susikurti specifines mitologines būtybes. Be to, kiekvieno dievo suteikiami „apgreidai" yra skirtingi, dėl to dievo pasirinkimas turi didžiulę įtaką žaidėjo ekonominėms ir karinėms galimybėms. Visi dievai padalinti civilizacijoms, laikantis vadovėlinių taisyklių. Tai logiška, juk nebus šiauriečio dievas Dzeusas ar Ra.

Trys pagrindiniai graikų dievai: Dzeusas — dievų valdovas, Poseidonas — jūrų dievas, Hadas — požemio valdovas. Be šių pagrindinių, žaidėjo pasirenkamų dar prieš pradedant žaidimą, dievų, yra visa eilė antraeilių dievybių, kurias, perėjus iš vienos epochos į kitą, žaidėjas gali pasirinkti iš dviejų. Kaip minėjau, kiekvienas pasirinkimas labai reikšmingas žaidimui, kadangi pasirinkta dievybė-globėja suteikia tik jai būdingų galių, pavyzdžiui: Atėnė gydo sužalotus kareivius, Apolonas sukuria galimybę pasistatyti požeminius perėjimus, Afroditė paverčia priešų dalinius nekenksmingomis kiaulėmis (iš tiesų, sąmojinga).







Trys pagrindiniai egiptiečių dievai: Ra — saulės dievas, Isis — burtų deivė ir Setas — blogio dievas. Kaip ir graikiškoje kultūroje, taip ir čia figūruoja begalė antraeilių dievybių. Egiptietiškosios smulkaus kalibro dievybės taip pat suteikia ganėtinai kuriozišką galių, antai Hathora — dangaus deivė, gali užleisti priešų statinius, jau anksčiau minėtais skėrių pulkais.

Trys pagrindiniai Skandinavų dievai: Odinas — dievų valdovas, Thoras — griaustinio dievas, Loki — išmintingumo dievas. Turbūt vienintelis dievų totemas, kur tarp suteikiamų galių negalima įžvelgti jokios ironijos. Viskas rimta ir parengta kovai. Apskritai, skandinaviškasis žaidimo režimas yra gan stipriai diskriminuojamas, palyginus su kitomis kultūromis. Tačiau, kita vertus, paveluotas „apgreidų" suteikimas kompensuojamas paprasčiausių kareivių ištverme ir agresyvumu, be to, tik šioje kultūroje per akimirksnį galima paprastus darbuotojus paversti pakankamai kokybiškais kareiviais.

Kiekvieną sykį, išjungęs kompiuterį po intensyvaus AOM žaidimo, prakeikiu save už beprasmiškai praleistą laiką, tačiau jau kitą dieną, kad ir kur būčiau — paskaitose, darbe ar pakeliui į jas, visą laiką galvoju, kaip vakare spausiu mygtuką Start. Žaidimas turi didžiulę trauką, žmogau, ir nieko tu čia nepadarysi. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,3**
Labai gražu, nors pradžioje ir primena „perrengtą" „Age of Empires"	
GRAFIKA	**10**
Tai (buvo) neabejotina strategijos žaidimo viršūnė.	
VALDYMAS	**9,5**
Žaidimas buvo testuotas su pataisomis, kurios valdymą padaro kaip visų naujausių šaudyklių	
GARSAS	**8,1**
Yra specifinių dalykų, prie kurių sunkoka priprasti.	
SIUŽETAS	**8,4**
Mitologinių neatitikimų apstu, tačiau viskas sklandžiai sujungta į ilgą kampaniją.	
Puikus pavyzdys, kaip išnaudoti turimą patirtį ir pagrindą bei sukurti kokybišką naują žaidimą.	**GALUTINIS 9.1**

X800XL — NAUJASIS RINKOS LYDERIS

KOMPANIJOS ATI procesorius R430 pačioje pradžioje nebuvo labai populiarus. Tačiau „Radeon X800XL“ žada pasistengti, jog šis faktas nepasikartotų ateityje. Naujosios serijos vaizdo plokščių Lietuvos lentynose dar nematyti. Gaila. Internete jų kaina svyruoja nuo 300 iki 350–ies dolerių. Tai yra tikrai nebrangu, kadangi tai apie 100 USD mažesnė kaina, nei kainavo „GeForce 6800 GT“, ir tokia pat kaina, kaip ir „GeForce 6800“, kai tuo tarpu pastarosios techniniai duomenys tikrai nenusileidžia minėtam „GeForce 6800GT“. „Radeon X800XL“ turi 16–os konvejerių grafinį procesorių, kurio dažnis — 400 MHz (50 MHz greitesnis už „Nvidia GeForce 6800GT“, „GeForce 6800 - 325 MHz“ procesoriaus dažnis ir 12–a konvejerių). Abi vaizdo plokštės turi panašias atminties sistemas — 64 bitų atminties kontrolerius (256–ių bitų atminties „interfeisui“), dirbančius 500MHz (1.0GHz efektyvusis) dažniu su 256 MB GDDR3 atminties. Taigi „Radeon X800XL“ — naujasis karalius kainos/naudingumo atžvilgiu tarp žaidimų entuziastų.

Tokiu atveju reikia pasižiūrėti, kas per vienas tas „Radeon X800XL“. Kadangi ATI pasirašiusi sutartis ne su viena vaizdo plokščių gamintoja ir teikia joms teisę naudoti sukurtus procesorius (ir apskritai visas vaizdo plokštes) gaminant produktus, tai pačios populiariausios kompanijos jau išleidusios X800XL į prekybą. ATI produktų dizainas dažniausiai yra labai panašus į jos partnerių (trys iš keturių „Radeon X800XT“ atrodo visiškai vienodai), tačiau X800XL yra išimtis. Didžiausią naujieną šioje srityje pateikė „Gigabyte“ su savo „GV-RX80L256V SilentPipe“. Na bet apžvelkime trumpai visus gamintojus.

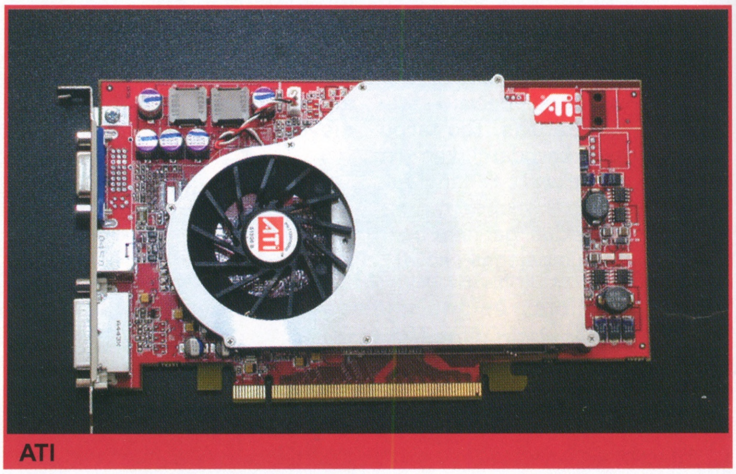
ATI

Pati kompanija ATI, žinoma, irgi į prekybą išleidusi savo X800XL versiją. Nieko nuostabaus. Ji, kaip ir keletas kitų partnerių, panaudojo vaizdo plokštės aušinimui ne varį, o aliuminį. Šis aušintuvas turi neįprastą sprendimą — ventiliatorius yra kiek toliau nuo procesoriaus, tokiu būdu padidinama karšto oro cirkuliacija ir sumažinama galimybė sugesti ventiliatoriaus varikliukui (šių gedimų priežastis — dulkės ir karštis). Labai gaila, tačiau ATI neįtraukė „Overdrive“ į X800XL rinkinį. Bet... dažniai nėra blokuojami, tad galima „overclokint“ šią vaizdo plokštę, pasinaudojant kitomis tam skirtomis priemonėmis, tokiomis kaip „ATI Tool“, „PowerStrip“ ar „Rage3D Tweak“.

ASUS

Kompanija ASUS nėra pati seniausia ATI partnerė, tačiau ji jau yra pareiškusi rimtas konkurencines pretenzijas bet kuriai vaizdo plokščių gamintojai. Vienas įsimintiniausių ASUS akibrokštų — viena iš pirmųjų ASUS pristatytų „high–end“ lygio vaizdo plokštė A9800XT/TVD, kuri buvo pirmoji ne iš „ALL–IN–WONDER“ serijos ir turėjo VIVO jungtį. Ne ką mažiau akį (ir ne tik — piniginę taip pat) pritraukiantis faktas — „Smart Doctor“, siūlantis „overclocking“ galimybes, tiek dinaminį, tiek rankiniu būdu atliekamą greičių reguliavimą ir dar daugybę techninės įrangos stebėjimo ir reguliavimo įrankių. ATI kompanijos „Overdrive“ toli gražu neprilygo „Smart Doctor“ iki praeitų metų pabaigos. EAX800XL/2DTV — vienintelė vaizdo plokštė, palaikanti fizinių būsenų stebėjimą. Procesoriaus ir atminties temperatūra ir voltažai gali būti pastoviai stebimi — jei vaizdo plokštė ties perkaitimo riba ar sugedo ventiliatorius, vartotojas bus tuoj pat perspėtas.

„Smart Cooling“ — dar viena patraukli „Smart Doctor“ savybė. Ji leidžia ventiliatoriui dinamiškai keisti apsisukimus užtikrinant, kad nebus viršyta nustatyta procesoriaus temperatūra, arba galima reguliuoti ventiliatoriaus apsisukimus slinkties juostos pagalba. Vienas menkas trūkumas yra tas, jog kol



ATI

„Smart Doctor“ įjungtas, tol ventiliatorius nenaudos žemiausių galimų apsisukimų. Galų gale, EAX800XL/2DTV gali dinamiškai nustatyti savo dažnius, prisitaikydama prie aplinkybių „HyperDrive“ dėka.

GIGABYTE

Tikras aušinimo sistemų inžinierių perliukas! Jokio triukšmo (palyginus su kitomis vaizdo plokštėmis)! Vietoj standartinės šilumą sugeriančios ventiliatorinės aušinimo sistemos „Gigabyte“ pasirinko naujovišką sprendimą, išrasdama naują aušinimo sistemą GV-RX80L256V „SilentPipe“ vaizdo plokštei. Šis sprendimas buvo priimtas dėl ventiliatorių keliamo didelio triukšmo.

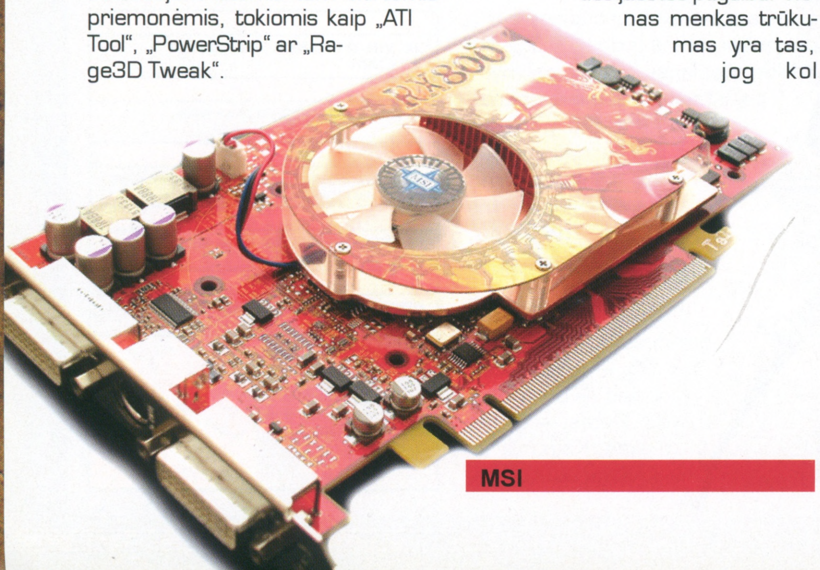
„Gigabyte X800XL“ procesoriaus R430 aušinimui naudoja pačių sukurtą karščio vamzdelį. Jie yra iš aliuminio, o aplink R430 „lustą“ yra varinė plokštė. Vamzdeliai užpildyti skysčiu. Kai procesorius užkaista, skystis vamzdeliuose užverda ir priverčia karštus garus keliauti į kitą vamzdžio galą, kur jie atvėsta. Iš ten kondensuoti garai grįžta iš kur atėję. Šis ciklas yra uždaras ir tęsiasi pastoviai, kai tik skystis pasiekia garavimo fazę. Jei palygintumėm šią aušinimo sistemą su kompanijos „Sapphire“ aušinimu, panaudotu „Radeon 9800“ ir 9700 su „Ultimate“ priedėliu, tai, skambiai tariant, galėtumėt rankas nusideginti.

„Gigabyte“, kaip ir ASUS, pateikia „overklokeriams“ naudingą priemonę — „V–Tuner 2“. Taip pat, kaip jau seniai įprasta su „high–end“ vaizdo plokštėmis, pridedama keletas žaidimų: „CyberLink PowerDirector 3“, „Thief: Deadly Shadows“ (DVD–ROM) ir „Joint Operations: Typhoon Rising“.

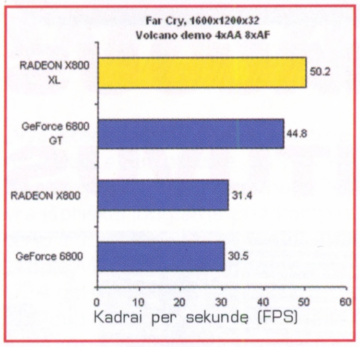
MSI

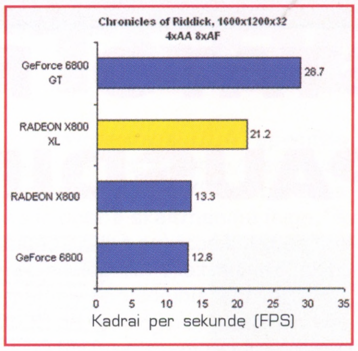
Kompanijos MSI vaizdo plokštės dažnai turi „VT2D“ simbolių rinkinuką savo pavadinime. Tai išskirtinis bruožas — dvigubo DVI ir video įėjimo palaikymas. Ši savybė turėtų vaizdo plokštę padaryti patrauklesnę entuziastams, turintiems du „high–end“ LCD monitorius. Jei šios dvi savybės jus domina, įsitikinkite, kad „VT2D“ egzistuoja vaizdo plokštės pavadinime, kadangi MSI dažnai išleidžia ne vieną plokštės variantą su tuo pačiu procesoriumi („GeForce Ti4200“ turėjo net šešis variantus!).

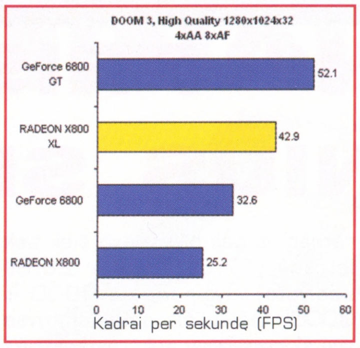
Techninės įrangos komplektas, pateikiamas kartu su vaizdo plokšte, turi neįprastą sprendimą — VIVO ir S–Video išėjimai yra realizuoti viename papildomame jungiklyje. Kaip ir „Gigabyte“, MSI pateikia porą žaidimų, kurie nėra labai seni, kaip tai įprasta šioje srityje: „Ages Beyond Myst“, XIII ir „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“.

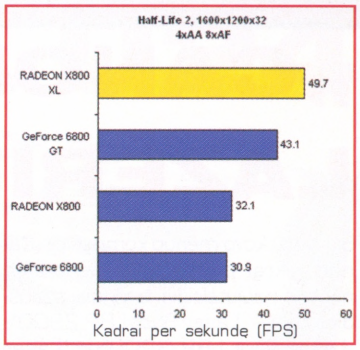


MSI









POWERCOLOR

Nors „PowerColor" vaizdo plokštės dizainą parinkdavo konservatyviai panašų kaip ir ATI kompanijos, tačiau paskutiniu metu jie žengė žingsnį link entuziastų piniginių. Pavyzdžiui, „Bravo Edition Radeon 9600 XT" buvo pateikiamos vartotojui su greitesniais atminties moduliais ir „overklokinta" gamykloje.

„PowerColor" tęsia savo kelionę, kurios varikliukas — „Radeon X800 Bravo Edition". Ši X800 vaizdo plokštė pateikiama su 1.6 GDDR3 „Samsung" atminties moduliais, kurie pasiekia 600 MHz dažnius ir yra tie patys moduliai, kurie naudojami praeitų metų „X800 XT Platinum Edition" vaizdo plokštėje. Palyginimui — visos čia apžvelgiamos vaizdo plokštės naudoja 2.Ons atminties modulius. Ne išimtis ir „PowerColor X800XL".

Pridedama daug įvairių pagalbinių programinių įrankių, tačiau žaidimams pinigų pagailėta.

SAPPHIRE

Kas įdomaus „Sapphire" fronte? Visų pirma, galima paminėti, jog tikimybė, kad naujieji ATI vaizdo plokščių modeliai pasirodys pirmiausiai po kompanijos „Sapphire" emblema – 75 procentai. „Sapphire" yra artimiausia ATI partnerė, kuri kadaise pateikdavo rinkai naujienas netgi anksčiau, nei pati kompanija ATI.

„Sapphire" taip pat neatsilieka nuo kitų jau minėtų „overklokerių" ir pakuotėje pateikia savo vaizdo plokščių spartinimo programėlę „Redline", kuri yra paremta „Rage3D Tweak", pridedant slinkties juostas dažnių reguliavimams. Žinoma, neužmirštami žaidimai – juk visus pinigus išleidus vaizdo plokštei, nelieka už ką įsigyti žaidimų :) – „Splinter Cell : Pandora Tommorow" (DVD-ROM) ir „Prince of Persia : The Sands of Time".

Labai įdomūs kompanijos „Sapphire" sumanymai, susiję su pateikiama programine įranga perkant plokštę ateičiai: ketinama įvairių programėlių ir žaidimų įrašyti į vieną DVD diską. Perkantysis išsirinks jam labiausiai patikusias programas ar žaidimus (leidžiamą kiekį) ir gaus jų aktyvacijų kodus. Kitos liks nepasiekiamos. Nors.... pinigai daro viską. Primokame papildomus litus ir turime ko trūksta.

IŠVADOS

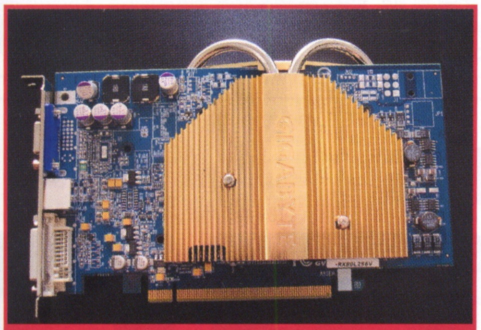
Kaip jau minėjome, visos skirtingų firmų vaizdo plokštės X800XL

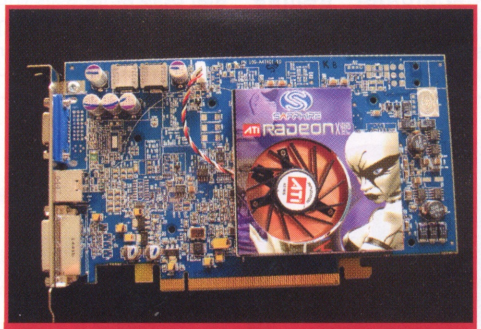


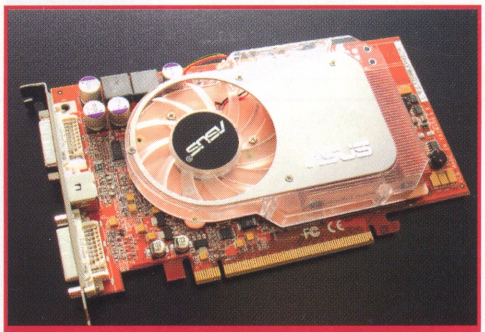
POWERCOLOR

turi vienodus procesorius — ATI R430. Tokiu atveju jos turėtų rodyti ir panašius darbo rezultatus. Palyginimui dar pateikiama tokio pačio lygio „GeForce 6800 GT", kuri yra gerokai brangesnė už apžvelgiamąsias vaizdo plokštes. Rezultatai skirtingi atskiruose žaidimuose: viename nežymų pranašumą rodo „GeForce" plokštė, kitame jau akivaizdžiai pirmauja „Radeon" modeliai. Sunku būtų apsispręsti, ką rinktis. Na, bent jau kainos skirtumas tiesiog tempte tempia prie „Radeon" (ypatingai „Sapphire" modelio).

Tarp pačių X800XL skirtingų firmų modelių pakoreguotais dažniais akivaizdžiai yra du pirmaujantys modeliai — tai ATI kompanijos X800XL ir „PowerColor X800XL". Jos nenusileido kitoms vaizdo plokštėms nė viename teste.


GIGABYTE


SAPPHIRE


ASUS

Vaizdo plokštė	Triukšmo lygis	Varinis aušintuvas	Dual DVI	VIVO	HDTV kabelis
ASUS EAX800XL/2DTV	5	Taip	Taip	Taip	Ne
ATI RADEON X800 XL	3	Ne	Ne	Ne	Taip
Gigabyte GV-RX80L256V SilentPipe	1	Taip	Ne	Taip	Taip
MSI RX800XL-VT2D256E	2	Taip	Taip	Taip	Taip
PowerColor RADEON X800 XL	3	Ne	Taip	Taip	Taip
Sapphire RADEON X800 XL	6	Taip	Ne	Ne	Taip

Palyginimui pateikiame visų aptariamų plokščių gamintojų papildomas charakteristikas.

„CANON“ PRISTATO NAUJUS LAZERINIUS SPAUSDINTUVUS

Šių metų kovo mėnuo kompanijai „Canon“ tikrai produktyvus. Pristatyti net trys naujutėlaičiai lazeriniai spausdintuvai — „Laser Shot LBP 2900“, „Laser Shot LBP 3200“ ir „Laser Shot LBP 5200“.



SPARTA, RAIŠKA IR TALPA

„Laser Shot LBP 2900“ ir „Laser Shot LBP 3200“ yra skirti namų ar mažo ofiso naudojimui. Labai patogūs ir kompaktiški. LBP 2900 gali atspausdinti 12 nespalvotų puslapių, kurių raiška technologijos AIR („Automatic Image Refinement“) pagalba gali kisti nuo 600 x 600 dpi („dots per inch“) iki 2400 x 600 dpi per vieną minutę. LBP 3000 šiuo aspektu truputį pranašesnis (14p./min). Pirmasis puslapis abejais spausdintuvais pradedamas spausdinti labai greitai — tik po 9,3 sekundės nuo komandos ar net greičiau. „Canon Laser Shot LBP 5200“ pagal pirmo puslapio spausdinimo parametrus gali pasirodyti šiek tiek lėtokas (17,6s juodo ir 26,8s spalvoto) lyginant su 2900 ir 3000, tačiau šis spausdintuvas yra skirtas labai aukštos kokybės atspaudams išgauti — net 9600 x 600 dpi raiškos. Taigi, lyg ir kompensuojami priekaištai. Dar daugiau, tik iš pirmo įspūdžio gali atrodyti, kad LBP 5200 yra lėtas. Jis yra greitesnis už abu „juoduosius“ „Laser Shot“ ir USB sąsajas su kompiuteriu, bei 8 Mb (LBP2900 ir LBP300 — 2 Mb + USB) vidinės atminties dėka spausdina iki 19 juodų puslapių per minutę ir 4 spalvotus.

PATOGUS NAUDOJIMASIS

Į CAPT integruota („Canon Advanced Printing Technology“) „Sound Assistant“ — programa, palengvinanti vartotojo darbą su naujaisiais „Canon“ lazeriniais spausdintuvais. Jos pagalba, kaip ir iš „Windows“ lango, galima kontroliuoti visus reikalingus spausdinimo aspektus. Taip pat CAPT sumažina poreikį naudotis išoriniais mygtukais ir meniu.



Patogus ir popieriaus padavimas į visus spausdintuvus — LBP 2900 ir LBP 3000 turi dėklus 150-iai popieriaus lapų, spalvotasis LBP 5200 gali sutalpinti iki 250 lapų. Žinoma, galima spausdinti ne vien tik ant A4 formato popieriaus. Galima spausdinti įvairius dokumentus, taip pat vokus, B5, A5, „Letter“, „Executive“ formatus ir atvirutes.

LBP 2900 ir LBP 3000 naudoja kasetę, kurioje volelis ir dažai yra vienoje vietoje, tad nėra papildomos netvarkos naudojantis. Beje, keičiant kasetę, reikia pakeisti ir elektrostatinį įkroviklį, valytuvą ir t.t. Taigi viskas pakeičiama vienu kartu ir nebereikia papildomai prižiūrėti spausdintuvo.

TYLIAI TYLIAI....

Nepaisant LBP 3000, LBP 2900 ar LBP 5200 spausdinimo greičio, aparatai veikia tyliai ir atitinka „Energy Star“ reikalavimus. Tik nedidelis triukšmas girdisi operacijų atlikimo metu arba spausdintuvui dirbant budėjimo režimu. Abiejuose modeliuose yra energijos ekonomijos režimas, kuris padeda sumažinti spausdintuvo eksploatavimo išlaidas. Nepaisant to, kad spausdintuvai pasižymi daugeliu savybių, jų dizainas yra labai elegantiškas; jie nėra dideli, todėl juos galima padėti bet kurioje vietoje namie arba biure.



JAUNESNIS BROLIS

Antrajame šių metų „PC Klubo“ numeryje „Hardware“ skyrelyje pasakojome apie naują MP3 grotuvų kartą. Pristatėme labai talpius (20 ar 40 GB atminties) ir mažesnius kompaktiškus (po 4-6 GB) kelių kompanijų modelius. Numeryje aprašytas Iriver H320 taip pat susilaukė „jaunesnio brolio“ – modelio H10, kuris yra mažesnis ir elegantiškesnis, kelių skirtingų spalvų ir turi ryškų spalvotą ekraną. Į 5GB atminties galima sutalpinti net iki 150 valandų skaitmeninės muzikos. Be to, grotuvu galima peržiūrinėti nuotraukas, o taip pat, skirtingai nei kiti šios klasės grotuvai, H10 turi ir skaitmeninį FM tiunerį.



WAVETERMINAL U24

„Waveterminal U24" – tai skaitmeninė USB audio plokštė, turinti 24-bit pajėgumą. „Waveterminal U24" yra išoriškai jungiama prie kompiuterio ir tinka tiek PC sistemai, tiek „Apple Macintosh" kompiuteriams. U24 galima naudoti kaip skaitmeninės audio įrašymo įrangos priedą, kadangi ji ypač pagerina įrašomų ir perklausomų garsų kokybę. „Waveterminal U24" gali būti naudojama kaip priedas tokioms muzikos kūrimo programoms: „Cubase", „Nuendo", „Cakewalk", „Samplitude" ir pan. Taip pat prie jos gali būti jungiami įvairūs muzikiniai instrumentai (elektrinės gitaros, elektroniniai sintezatoriai ir pan.). Ši plokštė suteikia maksimalias įvedamos ir išvedamos informacijos panaudojimo galimybes. U24 dėka įeinantį skaitmeninį signalą galima pakeisti į kito dažnio „semplą". Pavyzdžiui: maksimalus dažnio pakeitimo santykis yra 3:1, tad jei įvedamo „semplo" signalo dažnis yra 96 kHz, „Waveterminal U24" pagalba galima jį sumažinti iki 32 khz, ir atvirkščiai — 11 khz signalą galima padidinti iki 32 kHz.

„Waveterminal U24" specifikacijos: 24-bit įrašymo/perklausymo rezoliucija, S/PDIF bendraašė ir optinė skaitmeninė įeiga/išeiga, 24-bit aukštos kokybės stereo analoginis/skaitmeninis, skaitmeninis/analoginis konverteriai: 100 dB (analoginis/skaitmeninis), 110 dB (skaitmeninis/analoginis) dinaminis diapazonas, signalo ir fono (triukšmo) santykis (skaitmeninis/analoginis): 110 dB, sinchroninė audio išeiga, vidinis skaitmeninis mikšeris, 32,44.1 ir 48 kHz „semplų" dažnio palaikymas, „real-time" „semplų" dažnio keitiklis, ausinių stiprintuvas.

Sistemos reikalavimai: jūsų naudojama sistema privalo turėti mažiausiai vieną USB jungties „išėjimą". Reikalavimai kompiuteriui: 400 MHz CPU, 128 MB RAM, skaitmeninė audio įrašymo/perklausymo įranga.

„Waveterminal U24" žinoma efektyviausia bus nešiojamus kompiuterius turintiems muzikos mėgėjams, mat jų garso plokštės pačios silpniausios ir turi mažiausiai galimybių. Prijungus „Waveterminal 24" prie „Fujitsu Siemens AMD Athlon tm 2500+" nešiojamo kompiuterio („Avance AC97" audio garso korta), kurio itin silpna ir muzikos kūrimui nepritaikyta garso plokštė muzikos kūrimo programos „Cubase" „nepavilko" (garsas vėluodavo apie 0,7 sekundės), programa pradėjo veikti normaliai, o garsas vėlavo labai minimaliai — 0,07 sekundės. Kuriat muziką su tokiomis programomis kaip „FL studio 5" ir „Reason", pastarojo kompiuterio garso korta sudėjus daug efektų taip pat strigdavo, tačiau prijungus U24 ji ne tik kad nebestrigo, bet ir žymiai pagerėjo garso kokybė — garsas pasidarė aiškesnis, ryškesnis, tapo akivaizdūs anksčiau nepastebimi garsų defektai.



IŠORINĮ GARSĄ SLOPINANČIOS AUSINĖS



Faktas, kad įsitraukimą į žaidimą ar filmą lemia ne tik vaizdas, bet ir garsas. Creative sugalvojo įdomų sprendimą, norintiems visiškai pasinerti į žaidimo veiksmą ir tiesiog „atsijungti" nuo aplinkos, t.y. išjungti jos garsus. Naujosios ausinės HN-505 turi išorinio triukšmo atskyrimo funkciją, kuri, nors visiškai ir neišjungia aplinkos garsų, tačiau juos stipriai prislopina. Taigi, norint negirdėti, ką ginčyjasi šeimos nariai, loja šunys ar kniaukia katės, nebūtina užsileisti garsą ant maksimumo. Tereikia paspausti specialų „noise cancelling" mygtuką, ir visi aplinkiniai garsai bus smarkiai nuslopinti ir pagrindinė „scena" bus palikta per ausinių laidus atkeliaujančiam garsui.

MINI GARSIAKALBIAI JAZZ J1301



Gerai žinoma garso sistemų kompanija Jazz išleido mažučius garsiakalbius, skirtus nešiojamiems kompiuteriams. J1301 Sound Walker nėra eilinės mažos kolonėlės, jos taip pat išsiskiria keliomis rimtomis, savo fizines apimtis pranokstančiomis savybėmis. Kolonėlės, veikdamos kaip virtuali 5.1 sistema, geba išgauti labai panašų į erdvinį garsą. Tokio garso jokiu būdu neišgaus vidiniai nešiojamojo kompiuterio garsiakalbiai. Su Jazz J1301 kartu pateikiama programinė įranga Xear3D, kuri paprastai dedama prie brangių garso plokščių, todėl galima visaip reguliuoti garsą.



Leadtek®
We Make Dreams a Reality
„WinFast SLI“ kelių grafinių procesorių technologija
Greitesnė, nei galėtumėte įsivaizduoti
PCI EXPRESS™
NVIDIA SLI MULTI-GPU TECHNOLOGY
„WinFast PX6600 GT“
„NVIDIA GeForce 6600“ grafinis procesorius
128 MB / 128 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ - sąsajas
„Leadtek“ kelių grafinių procesorių (GPU) technologija SLI (angl. Scalable Link Interface) vartotojams suteikia galimybę racionaliai derinti ir plėsti grafinės sistemos našumą viename kompiuteryje naudojant kelis NVIDIA grafinius procesorius.
„WinFast PX6800 Ultra“
„NVIDIA GeForce 6800“ grafinis procesorius
256 MB / 265 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
Palaiko DVIx2 ir TV išvestis
Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas
„WinFast A6600 GT“
„NVIDIA GeForce 6600 GT“ grafinis procesorius
128 MB / 128 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas
„WinFast A6200 TDH“
„NVIDIA GeForce 6200“ grafinis procesorius
128 MB / 64 bitų didelės spartos DDR atmintinė
Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas
TEIRAUKITĖS KOMPIUTERIŲ ĮRANGOS PARDUOTUVĖSE
www.leadtek.com.tw

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„SimCity 4 Rush Hour“
Ką man daryti, kad iš Interneto atsiųsti pastatai šviestų naktį?
Aurimas
Gali būti, kad tie modeliai paprasčiausiai nėra sukurti su šviesom, dėl to ir nešviečia.

Gal galėtumėte įdėti „Gta Vice City“ visų perkamų pastatų ir „rampage“ žemėlapius?
Domantas
Rampage neseniai buvo, pastatų prašom.

„Silent Hill 4:the room“ Lygis/misija: „Forest World“ Jau netrumpai paklaidžiojęs po mišką, sutikau vaikinuką ir, atidavęs jam šokoladinio pieno buteliuką, paimtą iš namų, gavau kastuvėlį. Niekaip nerandu, kur jį panaudoti.
Vilius Lampickas, Alytus
Kastuvėlį reikia panaudoti toje vietoje, kur yra medis su šaknimis, panašiomis į rankas (užrašas ant kastuvo duoda panašią užuominą).

„Star Wars KOTOR“
Kaip nugalėti paskutinį bosą, Darth Malak'ą.
Džiugas,Tauragė
Prieš jį geriausia būtų naudoti „Power Attack“, „Flurry“, „Rapid Shot“ ir granatas. Kai jo gyvybės nukris iki pusės, jis jus įmes į viesulą. Vėliau, kai pabėgsite pro duris, šiek tiek teks vėl palakstyti. Kai tik vėl atsiras proga jį atakuoti, naudokite tą pačią taktiką, kol jis jus užšaldys. Na, o kas bus toliau — pamatysite patys...

„Need For Speed Underground 2“
Padėkit!
Niekaip nepereinu „drago“. Vos tik „užspaudžiu“, iš karto kažkas sprogsta!
Ir taip lieku paskutinis.
Jokūbas
Sprogsta motoras, dėl per didelio apsukų užkėlimo. Kad taip neatsitiktų, reikia perjungti bėgį, geriausiai jį „permesti“, vos tik pasiekiate „redline“ — raudoną liniją. Tai vienintelis režimas, kuriame būtina bėgius perjunginėti pačiam.

„Star Wars KOTOR II“
Kokios dalys reikalingos, kad būtų galima sukurti „Lightsaber“? Kur jas rasti?
Arnoldas, Ukmergė
Viską, kas reikalinga šviesos kardo sukūrimui, pasakys Bao Dur'as. Dalis rasi vykdydamas pagrindinius siužetinius „kvestus“, o vėliau gausi ir pačių „lightsaber'ų“.

„The Punisher“
„Grand Nixon island“
Nesuprantu, kaip misijos pabaigoje nužudyti bosą „The Russian“, kai jis užsiliepsnojęs nušoka žemyn ir pradeda žudyti manė rankomis.
Artūras, Kaunas
Geriausia palaukti, kol jis trenksis į žemę. Tuo metu užbėkite už jo ir paspaudus E sugriebkite. Kai tai pavyks, nueikite su juo iki šaldytuvo ir kelis kartus trenkite jam durimis.

„GTA Vice City“
Ar galima turėti „gangų“, kurie vaikščiotų kartu?
Domantas, Biržų raj.
„Gangų“ palydą galima turėti tik specialių misijų metu. Skirtingai nei ateinančioje „San Andreas“ PC versijoje :).

„Doom 3“
„Delta Labs sector 2“
Nerandu 114 spintelės kodo.
Algirdas, Vilnius
114 spintelės kodas — 715.



„Hitman Contracts“
„The Seafood Massacre“
Mano užduotis — paslėpti „Red Dragon negotiators“ lavonus, bet aš nežinau, kur juos paslėpti.
Justina, Vilnius
Mesti į skylę tualete.

„Worms Forts“
Yra „Fortpot“. Ar tai kodų įvedimas?
Arūnas, Jonava
„Fortpot“ yra „multiplayer“ režimo modifikacija.

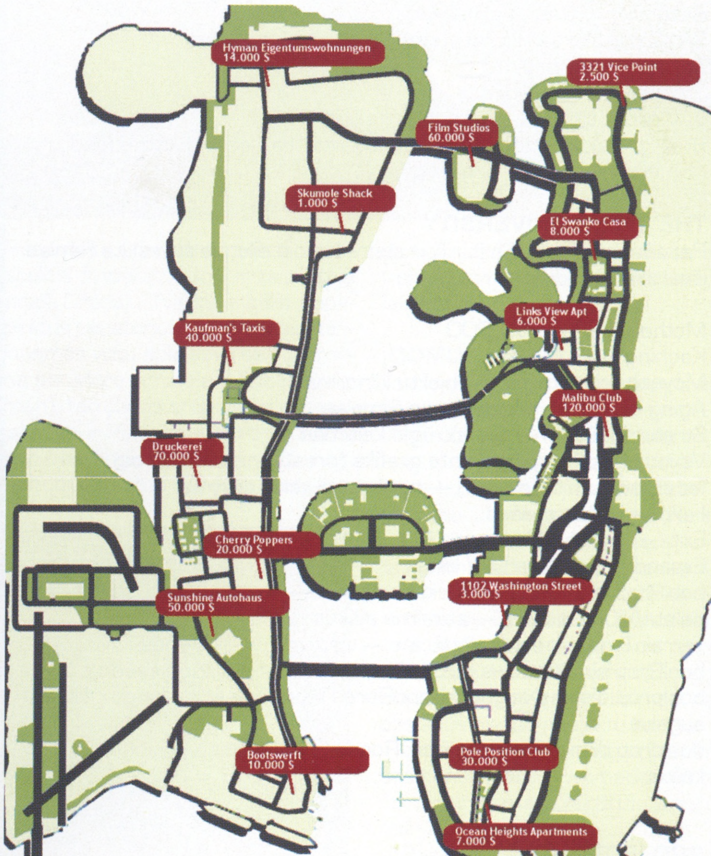
„Star Wars: Kotor“
„Planeta Manaan“
Kaip reikia kalbinti Sitų šnipą, kad jis pasakytų, kaip įeiti į Sitų bazę?
Gediminas, Vilnius
Reikia pasakyti, kad norite apklausti kalinį, o iš gautų atsakymų pasirinkti tą, kuris yra apie Tela. Pagąsdinkite, kad ją sužeisite, ir gausite įėjimo slaptažodį.

„Half Life 2“
„Water Hazard“
Nerandu visų penkių statinių. Dvi radau viršuje, po vieną — ant žemės ir vandenyje po tiltuku. Dar vienos nerandu, kur ji tiksliai yra?
Vildis, Šiauliai
Norint pakelti tramplіną, užtenka ir keturių statinių.

„GTA: Vice City“
Ką daro „Chasestat“ kodas?
Rokas, Šiauliai
„CHASESTAT“ — ieškomumo statistika.

„Syberia“
Kaip padaryti kokteilį dainininkei? Ką padarau,— jai vis netinka.
Edvardas, Vilnius
Reikia pasižiūrėti į viešbučio brošiūrą, tada paskambinti į „Meuritz“ viešbuty Paryžiuje tel. 46433643, ir gausite receptą. Beje, vietoje laimo, galima naudoti citriną.

Kaip suprasti: „pradėkite žaidimą su komandine eilute“?
Žilvinas, Šiauliai
Pasileisti žaidimą reikia su programa „Total Commander“ ar panašia, leidžiančia prie paleidžiamo failo pavadinimo eilutėje prirašyti tam tikrus parametrus (žr. paveiksliuką).



BROTHERS IN ARMS

Reikia redaguoti žaidimo failą, susikurkite jo kopiją prieš tęsdami! Su teksto redaktoriumi atidarykite failą „bia.ini" žaidimo pakatalogyje „system". Ieškokite „[Engine.GameInfo]", tada po ja įveskite eilutę „bCheatsEnabled=True". Tada ieškokite eilutės „[Engine.Console]" ir pakeiskite „ConsoleKey=0"į „ConsoleKey=192". Tada žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Dievo režimas — god
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimą — walk
Visi ginklai — allweapons
Papildoma amunicija — allammo
Nematomumas — invisible [0 ar 1]
Užmušti visus — killall
Visi daiktai — loaded
Pašalinti daiktus — unloaded
Seno filmo režimas — oldmovie
Aklas DI — blindai [0 ar 1]
Kurčias DI — deafai [0 ar 1]
Akli priešai — blindenemies [0 ar1]
Kurti priešai — deafenemies [0 ar 1]
Žemėlapio pasirinkimas — loadspmap [pavadinimas]
Duoti daiktą — summon [pavadinimas]

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Žaidimo metu spauskite Enter, tada veskite kodus.

Papildomas $1,000 — fortknox
Pilnas žemėlapis — keyholemaster
Paleisti super ginklą į rodyklės vietą — yeepeekaye
Neriboti pinigai ir atrakintas visas techninis medis — ineedalltechnos
Rusų tankas T-80 — motherrussia
CŽV šarvuotis — coolihaveanewcar
S.W.A.T. narys — swatatyourorders
Britų policininkas — greenjelly
SA12 priešlėktuvinis raketsvaidis — blackhawkdown
Antis — duckhunt
JAV policininkas — ymca
JAV prezidentas — coolimthepresident
Britų greitosios med. pagalbos automobilis — bringoutthedead
Kameros režimas — bigbrother

THE SIMS 2 UNIVERSITY

Paspauskite Ctrl + Shift + C ir atsiradusioje eilutėje suveskite žemiau išvardintus kodus:

Motherlode — $50,000
Kaching — $1,000
Moveobjects on/off — objektų kilnojimas
Aging on/off — nesenstantis Sims'as
StretchSkeleton — Sims'o ūgio keitimas
Vsync on/off — pagreitinta grafika (prastesnės tekstūros)
faceBlendLimits (on/off) — neribojami veido tąsymai
Help — kodų sarašas
Exit — uždaro DEV langą
Expand — padidina DEV langą
boolProp snapObjectsToGrid true/false — keisti objektų išplanavimą
deleteAllCharacters — savaime aiškus :)
TerrainType desert/temperate — vietovės pasirinkimas
boolProp simShadows (True/False) — įjungti/išjungti šešėlius
boolprop displayNeighborhoodFlora (True/False) — įjungti/išjungti augalus
boolprop displayNeighborhoodRoads (True/False) — įjungti/išjungti kelius.

PROJECT IGI 2

Pagrindiniame meniu suveskite „nada" ir toliau vieną iš kodų.

Dievo režimas — allgod
Neribota amunicija — allammo
Lengvesnis DI — easy

WARCRAFT III

Žaidimo metu spauskite Enter ir veskite kodus.

Nepažeidžiamumas ir mirtini smūgiai — whosyourdaddy
Pilnas žemėlapis — Iseedeadpeople
Staigi pergalė — allyourbasearebelongtous
Staigus pralaimėjimas — somebodysetusupthebomb
Neribota mana — thereisnospoon

RED FACTION 2

Veskite kodus Extras>Cheats meniu.

Lygių pasirinkimas — ZYXWYZXX
Super sveikata — XXYWYWZ
Neribota amunicija — YWXZYZXW
Neribodos granatos — ZXZYXZXZ
Greitas Rail ginklas — ZYZYXXWW
Director's Cut — YXZWZXYW
Vaikštantys negyvėliai — XXXXXXXX
Juokingos mirtys — WWWWWWWW
Ugnies lietus — YYYYYYYY
Šokinėjančios bombos — ZZZZZZZZ
Laimėti žaidimą — YXYX
Visi ginklai — Y
Sprogstanti asmenybė — X

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

Spauskite L arba ; arba ' ir įjungsite konsolės langą. Veskite „/tell cheatcheat", kad įjungtumėte kodų režimą. Tada veskite kodus.

Neribota amunicija — /tell ammo
Dievo režimas — /tell godmode
Nepažeidžiamumas — /tell invis
Skrydžio režimas — /tell fly
Priešai nemiršta — /tell hitlermode
Laimėti misiją — /tell winmission
Pralošti misiją — /tell losemission
Thompson M1 inventoriuje — /tell give
Gauti daiktą — /tell give <0-44>
Dievo režimas, neribota amunicija, skrydis — /tell ac
Priešų kamera — /tell ec
HUD — /tell noint
Žaidimo statistika — /tell stats
Priešų matymo laukas — /tell fovs

POSTAL 2

Žaidimo metu paspauskite [Shift] + ~ ir konsolės lange įveskite „sissy", kad įjungti kodų režimą, tada veskite kodus.
Dievo režimas — alamode
Visi destruktyvūs ginklai — packnheat
Papildoma amunicija dabartiniams ginklams — payload
Visi ginklai, maksimali amunicija ir nepažeidžiamumas — iamsolame
Papildomos spurgos — piggytreats
Papildomi pinigai — jewsforjesus
Papildomos katės (duslintuvams) — lotsapussy
Papildomos pypkės — jones
Visi daiktai susiję su radaru — swimwithfishes
Raketų kameros — fireinyourhole
Šarvai — blockmyass
Policijos uniforma — iamthelaw
Pilna sveikata ir keturios vaistinėlės — healthful
Gary Coleman išvaizdos NPC praeiviai — whatchutalkinbout
Fanatiški NPC praeiviai — osama
Ginklai su duslintuvais-katėmis šaudo iš kačių — rockincats
Išjungti kačių šaudymą — dokkincats
Vaiduoklio režimas — ifeelfree
Skrydžio režimas — likeabirdy
Išjungti vaiduoklio ir skrydžio režimus — walk
Lėtas judėjimas — slomo
Išjungti lėtą judėjimą — slomo 1



ŽVAIGŽDŽIŲ KARAI: EPIZODAS III — SITŲ KERŠTAS

STAR WARS: EPISODE III - REVENGE OF THE SITH



JAV 2005
Režisierius: George Lucas
Aktoriai: Ewan McGregor, Hayden Christensen, Natalie Portman

Pagaliau, pagaliau sulauksime. Tai išties istorinis įvykis, apjungsiantis sena ir nauja — senuosius 4–6 epizodus su naujosiomis, pradinėmis „Žvaigždžių karų" serijomis. Sitų kerštas — tai trūkstama grandis, kuri leis mums galų gale suprasti ir sužinoti daugelį senuosiuose epizoduose užmintų paslapčių. Nors atsakymus jau nujaučiame iš naujųjų serijų, tai pamatyti savo akimis ir įsitikinti patiems turėtų būti nepaprastas malonumas.

Taigi „Epizodas III". Po Klonų karų praėjo trys metai, ir ilgas bei varginantis konfliktas tarp Separatistų ir Respublikos artėja į pabaigą. Tačiau Obi–Wan Kenobi (akt. Ewan McGregor), dabar jau tapęs džedajų meistru, bei Anakinas Skywalkeris (Hayden Christensen), tapęs džedajų riteriu, sužino apie šokiruojančius įvykius. Coruscanto planeta užpulta! Jie skuba į pagalbą ir kontratakuoja prieš armiją, vedamą generolo Grievous, Separatistų droidų armijų lyderio. Džedajams tenka pristatyti generolą į teismą, tačiau Respublikos viduryje konfliktas nesibaigia. Po truputį kancleris Palpatinas transformuoja pačią Respubliką į tironišką režimą, pasiskelbia Imperatoriumi ir taip stoja prieš Džedajų Tvarką ir kelis nepapirktus senatorius. O Anakinas, kankinamas vizijų apie savo slaptą žmoną senatorę Amidala (Natalie Portman), tampa vis artimesnis tamsiajai pusei ir Palpatinui. Po truputį aiškėja neišvengiamas kelias — Obi–Van Kenobi teks stoti į kovą su buvusiuoju mokiniu, ir bus pasėtos sėklos dar vienam konfliktui, nulemsiančiam galaktikos likimą.



ĮDOMU:

Trečiojo epizodo pavadinimas paremtas klaidingu pirminiu pavadinimu „Revenge of the Jedi". Specialiame filmo „Return of the Jedi" leidime George Lucas pats pasakoja, kad jie specialiai „išleido" pavadinimą „Revenge of the Jedi" – „Džedajaus kerštas" tam, kad pagautų žmones, užsiiminėjančius neteisėtu įvairios atributikos su Žvaigždžių karais platinimu. Režisierius teigė, kad tikras „Žvaigždžių karų" fanas žinotų, jog tai buvo melagingas pavadinimas, nes džedajus niekad nesiektų keršto.

Obi–Wan filme naudos tą patį šviesos kardą, kuris buvo naudotas pačiame pirmame „Žvaigždžių karų" filme 1977–aisiais.

Paskutinė Mace Wandu (Samuel Jackson) šviesos kardų kova vyksta trijuose didžiuliuose kambariuose, o joje panaudota daugiau nei 100 judesių.

DATOS \ TOP

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

BALANDIS

22 LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME
29 AIRPORT TYCOON & LUXURY LINER (DOUBLE PACK)
29 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
29 EMPIRE EARTH 2
29 IMPERIAL GLORY
29 SKI RESORT
29 STRONGHOLD 2
29 ULTIMATE DEMOLITION DERBY

GEGUŽĖ

20 BSS COUNTER STRIKE CONDITION ZERO
27 BLOOD RAYNE 2
27 STAR WARS GALAXIES ALL IN ONE PACK

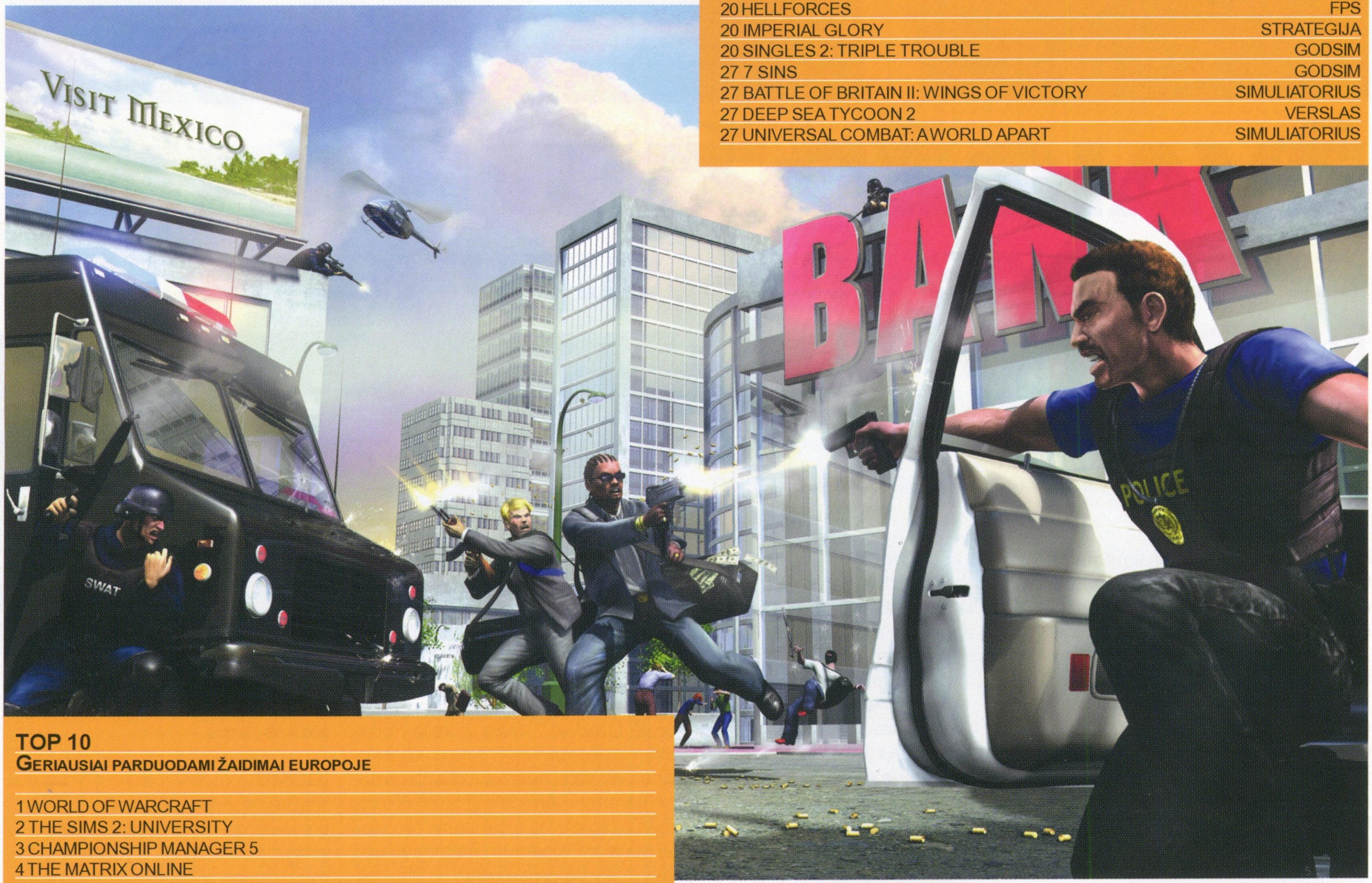
ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

BALANDIS

Žaidimas	Žanras
28 GUILD WARS	MMORPG
29 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	FPS
29 COLD FEAR	SIAUBO
29 EMPIRE EARTH II	STRATEGIJA
29 X2: THE RETURN	SIMULIATORIUS

GEGUŽĖ

Žaidimas	Žanras
06 ASHERON'S CALL 2: LEGIONS	MMORPG
06 DELTA FORCE: XTREME	FPS
06 HEART OF EMPIRE: ROME	STRATEGIJA
13 CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION	FPS
13 THE BARD'S TALE	RPG
17 GARFIELD	NUOTYKIŲ
20 BOILING POINT: ROAD TO HELL	FPS
20 DOMINATION	STRATEGIJA
20 DUNGEON LORDS	RPG
20 HELLFORCES	FPS
20 IMPERIAL GLORY	STRATEGIJA
20 SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE	GODSIM
27 7 SINS	GODSIM
27 BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY	SIMULIATORIUS
27 DEEP SEA TYCOON 2	VERSLAS
27 UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART	SIMULIATORIUS



TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 WORLD OF WARCRAFT
2 THE SIMS 2: UNIVERSITY
3 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
4 THE MATRIX ONLINE
5 COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS
6 FOOTBALL MANAGER 2005
7 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
8 THE SIMS 2
9 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
10 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

GNT TOP 10

1 THE SIMS 2 UNIVERSITY
2 THE SIMS 2
3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
4 DIABLO 2
5 HALF-LIFE 2
6 C&C GENERALS DELUXE EDITION
7 NBA LIVE 2005
8 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
9 RICHARD BURNS RALLY
10 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. HALF-LIFE 2
2. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
4. NBA LIVE 2005
5. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
6. COUNTER STRIKE 1.6
7. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
10. THE SIMS 2
11. DOOM III
12. TONY HAWKS PRO SKATER UNDERGROUND 2
13. STRONGHOLD: CRUSSADER
14. MAFIA: THE CITY OF THE LOST HEAVEN
15. VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!

SKELBIMAI

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ" KONKURSĄ:

Norėčiau sužinoti apie šią žaidimų pasaulio asmenybę:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Pirkčiau: „GTA Vice City" ir „Il-2 Sturmovik". Robertas, el.p.: robertasbalt@one.lt.

Parduodu žaidimus. Tel.: (634) 73534, GoDeN, Telšiai.

Balandžio mėnesį pasaulį išvydo nauja, lietuviška svetainė kompiuterinių žaidimų mėgėjams ir fanams. Apsilankyk ir prisidėk ;) http://topgamer.ten.lt

DĖMESIO!!! Gera naujiena „The Sims 2" fanams... Užsukite į „Sims Revolution" internetinį puslapį, kuriame galite rasti viską apie „The Sims 2" žaidimą!!! Mūsų puslapyje galite rasti: žaidimo kodų, aprašymų, „skin'ų" ir daiktų, nuotraukų, video ir daug kitų įdomybių... Apsilankyk ir tikrai nepasigailėsi: http://www.simsrevolution.ten.lt Su pagarba Skirmantas!!!

Perku viską apie GTA! Geriausiai iš žmonių, gyvenančių Biržuose. Tel.: (623) 04482, Domantas, Biržų raj.

Pirkčiau žaidimą „Richard Burns Rally". Tik kauniečiams. Rašyti sms ar skambinti tel.: (622) 52699, Karolis, Kaunas.

Pirkčiau žaidimus: „Richard Burns Rally", „Spongebob The Movie", „Mafia". Tik Trakuose. El.p.: arturas.arukas@walla.com.

Parduodu vaizdo plokštę GeForce 2 MX 400 64 MB SDR. Kaina sutartinė. Tel.: (631) 48651, Karolis, Klaipėda.

Perku „Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus" žaidimą. Tel.: (623) 42055, Darius, Kėdainiai.

Gal kas perėjote pirmą KOTOR dalį ir Koribano planetoje paėmėte iš Ajutos Pall kardą? Rašykit laiškus: Vaidas Datenis, Vyšnių 9, Molėtai 33106.

Pirkčiau įvairius DVD filmus, taip pat pirkčiau „LOTR: The Battle for Middle Earth". Užeikit į www.gera-muzika.dar.lt. El. p.: justuxe@takas.lt.

Gal kas parduodate „2.1 Creative" kolonėles „Diksid-X"? Tel.: (658) 54879, Karolis, Utena.

Parduodu žaidimus, turiu: GTA 3, „Yu-Gi-Oh", „Taxi racer", „E-Racer", NFSU, „Raudonasis Ryklys", „Max Payne 2", „XIII karys", „Kempiniukas", „Kelyje". Tel.: (626) 39852, Vincas, Vilnius.

Parduodu žaidimus: „Half Life 2", „FIFA 2004", „Unreal Tournament 2003" ir kt. El.p.: robertasbalt@one.lt.

Pirkčiau originalius žaidimus „Diablo", „Diablo II", „Diablo II: Lord of Destruction". Tel.: (604) 10396, Šarūnas, Plungė.

Norėčiau pirkti vaizdo plokštę, palaikančią „pixel shader 2.0" su 128 MB 128 bit, tik Vilniuje. Tel.: (631) 96505, Lukas, Vilnius.

Perku programas, skirtas žaidimų kūrimui. Tel.: (37) 208450, Tomas, Kaunas.

Parduodu paprastas „Kinyo" kolonėles ir pelę „Chic" (su ratuku) — abu už 15 Lt. Tel.: (689) 74653, Mindaugas, Kaunas.

Pirkčiau „Sonic Heroes" ir „Yu-Gi-Oh" žaidimus. Tel.: (603) 67462, Arūnas, Jonava.

Pirkčiau PC žaidimus: „Halo", „Prince of Persia: Warrior Within", „Resident Evil: Nemesis". Tik Alytuje. Tel.: (615) 24011, Mantas, Alytus.

Visa informacija apie GTA SA „wap'e" http:\\gta-sa.mcommunity.biz

Parduodu „Soldier of Fortune 2", „Kazokus", „Mafia", NFSU 2, „LOTR: Return of the King". Tel.: (5) 2784149, Dominykas.

Parduodu daug žaidimų ir naujų, ir senesnių (bet gerų). Keletas jų: „Prince of Persia Warrior Within", „Half Life 2", „CS Source", KOTOR 2, „Sims 2", „Final Fantasy VIII". Tel.: (685) 82764, Edvardas, Vilnius

Perku „Doom III", „World of Warcraft", „CS: Source". Tik iš kauniečių. Tel.: (37) 264684, Mantas, Kaunas.

Pirkčiau arba nuomočiaus „Soldier of Fortune", „Hitman Codename 47". Tel.: (623) 25540, Arvydas, Šilalės raj.

Parduodu žaidimus: „Far Cry", BAW, „911 Fire Rescue", „Painkiller: Battle out of Hell", „GTA: Vice City Deluxe". Tel.: (318) 56361, Vygintas, Lazdijų raj.

Kas žino internetines svetaines, kuriose yra nuotraukos? Rašykite man kipras111@one.lt.

Aplankykite www.batai.visiems.tai.lt. Turėtų patikti! :)



ATEIK ŽAISTI

nauji klubai!!!





MAGIC: The Gathering

VILNIUJE:
PENKTADIENIAIS nuo 15 val.
Žirmūnų 1B-905.
ANTRADIENIAIS nuo 15 val.
Klube INTRO, Maironio g. 3.

KAUNE:
KETVIRTADIENIAIS nuo 18 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.

KLAIPĖDOJE:
SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Vingio g. 14, II aukštas (priešais THOMAS PHILLIPS)

PANEVĖŽYJE:
SEKMADIENIAIS nuo 11 val.
PICERIJOJE Ramygalos g. 15.

ŠIAULIUOS:
ANTRADIENIAIS nuo 18.30 val.
JAUNIMO CENTRE, Vytauto g. 103a.



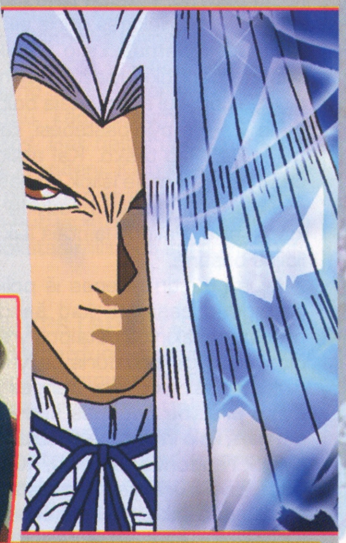
Yu-Gi-Oh!

VILNIUJE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Liauksmino g. 8 (prie CENTRINIO PAŠTO).

KAUNE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube AMERIKA PIRTYJE, Vytauto pr. 71.
SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Bare FORTAS (DESPERADO), Donelaičio g. 65.

ALYTUJE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Picerija PALERMO, Rotušės a. 2.













TIK KLUBUOSE:

• rasi daug naujų žaidėjų; • dalyvausi turnyruose; • užsiregistruosi reitinguose; • už žaidimą gausi reitingo taškus; • turėsi daugybę konsultantų; • galėsi pigiau įsigyti kortų; • laimėsi prizus; • turėsi galimybę tapti geriausiu Lietuvos žaidėju.

DAUGIAU INFO APIE YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS WWW.ZAISK.LT

YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING KORTŲ GALIMA NUSIPIRKTI ŠIOSE PARDUOTUVĖSE:

FLINTO REDAKCIJOJE KAUNAS: Laisvės al. 35-201. **ŽAISLŲ PLANETOS VILNIUS:** Ozo g. 25; Konstitucijos pr. 16; Vilniaus g. 17. **KAUNAS:** Laisvės al. 42; Pramonės pr. 29; Savanorių pr. 346 (SAVAS). **KLAIPĖDA:** Taikos pr. 61; H.Manto g, 21. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 202. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 18. **LIMPOPO VILNIUS:** Laisvės pr. 60; Ozo g. 25. **KLAIPĖDA:** Šilutės pl. 79; Taikos pr. 139 („BIG"). **PANEVĖŽYS:** Klaipėdos g. 79c. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 237. **ALYTUS:** Naujoji g. 2c („IKI"). **VILNIAUS PREKYBOS PARDUOTUVĖS VILNIUS:** Ozo g. 25; Savanorių pr. 247; Mindaugo g. 11. **KAUNAS:** Pramonės g. 29; Savanorių pr. 255. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 23. **KLAIPĖDA:** Taikos g. 61.

EXPERT CLUB

DRIV3R

PERĖJIMAS

MAJAMIS

POLICIJOS BŪSTINĖ

Įžanginis lygis skirtas susipažinti su nauju žaidimu. Pradžia tavo namuose. Atidarę priekines duris eik į garažą. Ieškodamas kelio į policijos būstinę naudokis mažuoju žemėlapiu. Sek paskui atsiradusią baltą rodyklę. Žemėlapyje pastebėsi, kad artėji link žaliojo taško. Kai atsidursi pažymėtoje vietoje išlipk iš mašinos ir eik paskui raudoną rodyklę į reikiamą sritį. Palipus laiptais įeik į policijos būstinę.

Įėjus į būstinę vienas iš policijos pareigūnų pasakys, kad šaudymo pratyboms skirtos patalpos yra tuščios. Eik atgal pro duris pažymėtas ginklu ir pasirink ginklą. Įžengęs į šaudymo pratybų patalpas stenkis atlikti viską kaip įmanoma greičiau, šaudyk tik raudonus taikinius, kurie atsiras tavo akiratyje. Rezultatas priklauso nuo laiko ir teisingai pataikytų taikinių, nes pataikius į mėlyną taikinį rezultatas mažės. Pasiekus pabaigą gausi įvertinimą. Jei pratybas atlikai greitai ir pataikei į reikiamus taikinius, gausi teigiamą įvertinimą ir misija pasibaigs.

APGAULINGAS BACCUS'O ĮTIKINIMAS

Eik prie budinčio policijos automobilio ir įlipk į jį. Sek paskui kitą patruliuojantį policijos automobilį. Šitaip įgysi žinių apie mašinos vairavimą ir fiziką, suprasi, kad reikia elgtis ramiai. Nesinervink, jei susikirsi — tai visiškai normalu, mokantis žaidimo subtilybių.

Policijos mašina reikalauja švelnių prisilietimų. Nespausk akceleratoriaus ar stabdžių pedalo iki galo, nedaryk staigių manevrų, nes lengvai išsiduosi. Mokykis apgalvotai, net vairuojant, suk lėtai ir stabdyk palengva. Būtinai neatsitrenk į kitas mašinas ar stulpus, nes atsidursi sunkioje padėtyje.

Sekdamas paskui policijos patrulį, važiuok kaip tik įmanoma arčiau, tačiau neaplenk jų mašinos. Palik kelių metrų atstumą, kad galėtum tinkamai reaguoti į reikiamus posūkius ir tolimesnį jų persekiojimą. Būdamas per daug arti, pravažiuosi reikiamą vietą. Nors tai ir ilga misija, bet nesunki, pagrindas — važiavimas tiesiu keliu. Kai pasieksi patruliavimo vietą, misija pasibaigs.

PATRULIAVIMAS

Pradėsi prie pastato, kur yra uždaromi blogi vyrukai. Apibėk pastatą iš kairės pusės ir išsitrauk savo šaunamąjį ginklą. Stovėdamas gatvėje, nusitaikyk į baltą sieną, pažymėtą raudona rodykle. Nušauk du galvažudžius, kurie išbėgs lauk, viduje išžudyk visus, kas bus pažymėti raudonai. Kai nušausi du priešininkus, viduje žaidimas parodys sceną, kurioje Baccus'as pabėgs iš pastato.

Atgavęs kontroliavimą, būsi mašinoje. Suk dešinėn ir išvažiuok pro tą patį išvažiavimą, kuriuo pasinaudojo Baccus'as. Būdamas prie butų ir urbanistikos departamento, pažvelk į mažąjį žemėlapį, pastebėsi žalią tašką — tai Baccus'as. Kaip ir praeitoje misijoje, nepersistenk su mašinos vairavimu, arba visa tai pasibaigs nuslydimu į kelkraštį.

Sek paskui Baccus'ą, laviruojantį tarp automobilių, bet per daug nepriartėk. Truputėlį atsilikdamas, turėsi lankstumą atlikti posūkius. Kaip ir ankščiau, venk atsitrenkimų į kitas transporto priemones bet kokia kaina, nes tai labai svarbu, norint atlikti misiją, kitaip susidursi su rimtais sunkumais. Po tikrai ilgų persekiojimų misija pasibaigs, kai Baccus'as atsitrenks ir sudaužys savo automobilį.

STOGO VIRŠUS

Sekdamas paskui rodyklę, privažiuok prie viešbučio ir išlipk iš mašinos. Naudodamas mažąjį žemėlapį, atrask galinius laiptus ir lipk jais. Priėjęs sugriautų laiptų dalį, įeik į pastato vidų. Laiptais užlipk į antrą aukštą ir sustok prie durų. Nužudyk vaikiną, stovintį nugara į tave, ir eik toliau dešiniu koridoriumi. Eik iki atidarytų durų ir nužudyk visus blogiukus viduje. Nužudęs visus blogiečius, prieik prie lovos ir pasiimk naują ginklą.

Grįžk atgal į laiptinę ir užlipk ant stogo. Eik pro mažą kambarėlį ir užlipk ant tikrojo viršutinio stogo. Tik užlipęs, iškart nužudyk du stovinčius priešus, po to kitus galvažudžius rasi kairėje pusėje už pastato dalies, išžudyk ir juos. Nužudęs visus samdytus galvažudžius, nusileidimu nusileisk ant žemesnio stogo. Pasiekęs apačią, apsisukdamas prieik prie didžiulio rezervuaro. Nužudyk dar vieną vaikiną, kuris atsiras ant priešingo stogo. Apsaugai pasinaudok rezervuaru.

Eik prie sekančio pastato stogo. Pasiimk gyvybių paketą iš kampo prie artimiausio pastato. Pasinaudojęs maža pastato dalimi kaip priedanga, užsitaisyk ginklus ir bėk tiesiai dešine stogo puse, apžiūrėk kairę pusę, numesk vyruką nuo stogo, stovintį ant tolimesnio stogo kampo atbrailos. Eidamas link Auksinės Pakrantės ženklo, pasiimk gyvybių paketą, esantį prie durų. Įėjęs į vidų, įlipk į liftą.

Pasiekus apatinį aukštą, tikslas bus atidaryti garažo duris. Išėjęs iš lifto, iškart nužudyk samdytus žmogžudžius, eidamas toliau kairėje pusėje nuo garažo, nužudyk likusius priešininkus. Pagreitinti žudymo procesą gali ir sprogstančių mašinų sukeliama sprogimo banga. Kai visi priešininkai miršta, eik tiesiai į mažą biurą ir pasiimk gyvybių paketą. Viską pabaigęs, paspausk mygtuką, kad atsidarytų garažas.

Atgavęs galimybę valdyti, išžudyk visus priešininkus, kurie išeis pro šalia esančias duris. Įsėsk į stovėjimo aikštelės kampe pažymėtą mašiną ir išvažiuok iš garažo. Sustabdęs žaidimą, didžiajame žemėlapyje pasižiūrėk maršrutą iki žalio taško. Išvažiavus iš garažo, tave persekios ki-



ta mašina, kurios tikslas — sunaikinti tave. Tave bandys nukreipti į kitas transporto priemones ir daužys iš galo, šitaip norėdamas sunaikinti, dėl to turi viso šito išvengti ir pasiekti savo tikslą. Išvažiavęs iš garažo, staigiai pasuk į kairę ir bandyk nukreipti savo persekiotoją į priešpriešinį eismą. Atidžiai žiūrėk, kad neatsitrenktum į kitas mašinas ar stulpus, nes, sudaužius mašiną, misija žlugs.

Važiuodamas keliu prie vandens, rask įvažiavimą į tiltą. Pervažiavęs tiltą, baigsi misiją, pasiekęs žalią tašką.



PADARYK ĮSPŪDĮ LOMAZ'UI

Norėdamas pradėti versla, turi susitikti su Lomaz'u miesto centre. Eik tiesiai ir nuvaryk mašiną. Turėdamas automobilį, pasižiūrėk didžiajame žemėlapyje savo maršrutą. Kelias tolimas, dėl to važiuok ramiai, kad nepadarytum nusižengimų. Nenorėdamas, kad policija tave persekiotų visą tolimą kelią, neatsitrenk į kitą transporto priemonę ir nieko nepervažiuok.

Pervažiavęs tiltą, išsuk iš greitkelio ir pasuk kitu keliu link pažymėtos vietos. Nesirūpink tvoromis, kurias pervažiuosi, norėdamas pasiekti tikslą, tačiau neatkreipk policijos dėmesio.

Atvažiavęs prie ilgos kelionės tikslo, išlipk iš mašinos ir eik pasikalbėti su Lomaz'u. Lomaz'ą atskirsi iš rodyklės virš galvos. Gavęs raginimą pradėti naują operaciją, turėsi vieną su puse minutės, kad sudaužytum Tico'so vietą. Norėdamas atlikti operaciją sekdamas paskui rodykles, kurios atsiras tau pradėjus važiuoti, važiuok per griuvėsių namus, kurie bus po jomis. Atsiradus problemoms surandant sekančią rodyklę, naudokis veidrodėlių pagalba, kad galėtum pažiūrėti, kas yra kitoje matomo vaizdo pusėje. Arba gali naudotis mažuoju žemėlapiu, kad surastum sekantį žalią tašką.

Pastebėjęs priešininką, važiuojantį mašina, stenkis jį pervažiuoti, nes jis gali sugadinti tavo mašiną, panaudodamas ginklą. Pralošti galima dėl dviejų dalykų — jei pasibaigia misijai skirtas laikas arba jeigu mašina yra visiškai sugadinta. Nors mašiną ir reikia naudoti kaip daužymui skirtą prietaisą, bet nevažiuok per daug greitai, kad be reikalo neatsitrenktum į sieną. Paskutinis objektas yra virš pastato, taigi pasirūpink rampa, kuria dideliu greičiu ir tiesiai iššokęs į viršų, galėsi pasiekti paskutinį tikslą. Jei šuolis bus netiesus, yra didelė tikimybė, kad atsitrenkęs į pastatą, sugadinsi mašiną. Viską sudaužęs, grįžk atgal į startavimo vietą — žalią tašką.

Dabar tikslas — pasiekti Raudonosios Jūros Barą. Skubiai per tvoras ir visą kiemą važiuok kuo tiesesne linija link tikslo. Nuvykęs ten, išlipk iš mašinos ir eik prie paradinių durų. Atėjo laikas iššaudyti barą! Priešai pasiskirstę po visą barą: vienas už prekystalio, kitas prie biliardo stalų ir dar du kitoje pusėje. Išžudyk visus, kad atliekant baro naikinimo darbus, nereikėtų rūpintis dėl apšaudymo galimybės. Turėsi minutę ir dvidešimt sekundžių, kad ekrano viršuje esantis matas prisipildytų dėl pakankamo baro sunaikinimo.

Iššaudyk butelius, žaidimų aparatus, šviesas, televizorių ir garso kolonėles bei visa kita. Atlik darbą kaip tik įmanoma greičiau, nes laiko skirta nedaug, o nespėjus, misija žlugs. Greičiausiai darbą atliksi, išeidamas į miestą kelti sumaišties, jei pasinaudosi priešininkų numestais automatais. Naudojantis savais ginklais, bus sunku sukelti pakankamą sumaištį per skirtą laiką.

GATOR'IAUS JACHTA

Išeik pro vidinio kiemo duris, esančias link jūros kranto, ir, įlipęs į katerį, plauk link taško, pažymėto žemėlapyje žemiau Majamio. Priplaukęs sustabdyk katerį saugiu atstumu nuo pažymėto pastato ir, išjungęs katerio valdymo režimą, išžudyk priešininkus, kurie saugo pastatą. Apiplauk aplink visą pastatą ir įsitikink, ar nebėra priešininkų. Priplauk prie dalinai panardintų kopėčių ir išlipk iš katerio.

Priplaukęs prie kopėčių, užlipk jomis. Pastato viduje nužudyk du priešininkus, pasiimk gyvybių paketą ir C4 sprogmenis iš lentynos. Įėjęs į kitą kambarį, nesužeisk moters ir nužudyk dar vieną priešininką. Ten rasi dar du C4 paketus. Viską atlikęs, eik laukan iš pastato. Kitas tavo tikslas —atsidurti jachtoje, sekant baltą rodyklę tavo mažajame žemėlapyje.

Grįžk atgal į katerį ir plauk link jachtos. Tačiau neplauk tiesiai, nepasiruošęs netikėtumams — išjungdamas katerio pilotavimą, plauk link laivo ir pasiruošk priešininkų žudymui. Kai priešininkus išžudysi, palik savo katerį šalia jachtos galo, kad vėliau galėtum staigiai pasprukti. Išlipk iš katerio ir plauk link kopėčių, užlipęs jomis, išžudyk visus, ką tik sutiksi savo kelyje. Užkilęs laiptais, pasuk dešinėn ir eik prie durų. Sekančiame kambaryje rasi gyvybių paketą. Eidamas tiesiai, žudyk kelyje pasitaikančius priešininkus. Naudokis mažuoju žemėlapiu, kad pasiektum žaliais taškais pažymėtus tikslus. Kai atsidursi zonoje, kurioje galėsi padėti bombą, pastebėsi geltoną stačiakampį. Pakankamai priartėjęs, norėdamas padėti sprogmenis, paspausk veiksmo mygtuką. Šalia rasi gyvybių paketą.



Tęsk misiją, eidamas pro dvejas duris į denį. Apsisuk aplink ir išžudyk priešininkus. Priėjęs prie durų jachtos užpakalinėje dalyje, įeik į vidų. Užlipk metaliniais laiptais į žemutinį denį. Išžudęs priešininkus, pasiimk gyvybių paketą, esantį prie valdymo centro. Tada eik į kitą kambario pusę ir padėk sprogmenis už didžiulio rezervuaro.

Grįžk laiptais į viršų ir išeik. Šį kartą naudokis pagrindine laiptine, norėdamas užkilti į kitą denį. Gali eiti ir pagrindiniu deniu, tačiau ten labai daug priešininkų ir tik du gyvybių paketai — neverta. Vidurinio denio šoniniuose keliuose rasi gyvybių paketus. Pasinaudok jais tik tuomet, jeigu reikia, nes galėsi pasinaudoti ir grįžtant. Įėjęs pro centrines duris, priešais laiptus nužudyk pakaliką, esantį viduje, ir pasiimk dar vieną gyvybių paketą. Ištuštink priešininkų miegamuosius kambarius, surinkdamas šaudmenis ir gyvybių paketus.

Ištuštinęs kambarius, išeik pro duris, esančias laivo priekyje, ir padėk paskutinį C4 paketą. Po šito veiksmo turėsi lygiai trisdešimt sekundžių, kad spėtum pasišalinti iš jachtos. Bėk tiesiai į apatinį denį ir iššok į vandenį. Kaip įmanoma greičiau priplauk prie savo katerio ir plauk tolyn nuo jachtos. Jei nespėsi, būsi nublokštas mirtinos sprogimo bangos.

ĮKLIUVĘS Į SPĄSTUS

Misijoje parduotuvių rajone vairuosi mašiną, kurioje sėdi sukčiai. Turi rasti pasišalinimui tinkamą kelią. Tave norės sudaužyti tuzinas policijos patrulių, o pradėsi misiją iškart su vienu iš patrulių, kuris bus tiesiai už tavęs.

Pagrindinis tikslas — sekant paskui išvažiavimo ženklus, nesudaužyti savo automobilio. Tau pagelbės kuo greitesnis važiavimas aplink prekybos centrus. Pasiekęs ilgą ir atvirą plotą pilną stulpelių, pasuk į dešinę ir sek paskui išvažiavimo ženklą. Važiuodamas aplink prekybos centrą, pasuk į duris, pažymėtas „M". Pravažiavęs staigiu posūkiu pasuk dešinėn ir išvažiuok iš patalpos. Policijos patruliai bandys užkirsti tau kelią, bet apvažiuok juos ir pasižiūrėk tolimesnį savo kelią link tikslo žemėlapyje. Nors policijos daug, gali išvengti jos važiuodamas įvairiais viadukais.

Pasiekus tikslą, reikės paskandinti mašiną jūroje. Policija ir toliau seks tau iš paskos, taigi visomis jėgomis stenkis išvengti švyturėlių, net jei reikės pakeisti kursą. Greičiausias bū-

das paskandinti mašiną — važiuoti tiesiai į paplūdimį, pasukti dešinėn ir, radus tam skirtą vietą, nieko nelaukiant tai atlikti. Priartėjęs pastebėsi rampą, kuria, iki galo nuspaudęs akceleratorių, galėsi nukreipti mašiną tiesiai į vandenį. Paskandinus mašiną, pasibaigs misija.

DODGE'SO SALA

Norėdamas greičiausiu būdu pasiekti salą, važiuodamas link jos, nuolat pasižiūrėk į žemėlapį. Neatsitrenk į kitą automobilį, nes išprovokuosi policiją tave sekti. Pervažiavęs tiltą, atsidursi prie žalių taškų pažymėtos užkardos. Palauk, kol užkardą pakels, ir tada įvažiuok į vidų, sekdamas paskui raudoną rodyklę. Išlipk iš mašinos ir įeik pro duris, kad žaidimas paleistų sceną.

Galėdamas vėl valdyti personažą, įlipk į šalia esančią mašiną ir važiuok tiesiai per stiklą, esantį prieš tave. Išvažiavęs lauk, pamatysi įvairių spalvų dėžę, po kuria turėsi spėti pralįsti ir šitaip išvengti nereikalingų kankynių. Išlipk iš mašinos ir nužudyk šalia esantį priešininką. Eik skersai per saugojimo dėžes, žudydamas visus, kas pasitaikys tau po kojomis. Pasiekęs atvirą erdvę, išžudyk priešininkus prie dešinės pastato sienos. Užlipęs laiptais, įeik į kambarį, kuriame rasi du gyvybių paketus. Pasiėmęs kas tau reikalinga, sekančioje zonoje nužudyk priešininką, besislepiantį už vežimo.

Priėjęs prie durų, nužudyk priešininkus, kurie pasirodys iš kairės pusės. Gali tai padaryti, susprogdindamas šalia jų esančią statinę. Pasiėmęs jų automatus, išžudyk likusius priešininkus dešinėje pusėje. Nužudęs pirmus du priešininkus, rasi gyvybių paketą. Toliau eik atsargiai, nes už kiekvieno kampo susitiksi priešininką. Atsidūręs didesnėje zonoje, gyvybių paketą rasi šalia vandens. Pasiėmęs paketą, netrukus išvysi porą mašinų, iš kurių išlipę priešininkai pradės į tave šaudyti. Lik savo vietoje, kol visus išžudysi, nes jie labai netaiklūs.



Įlipęs į mašiną, spruk iš komplekso. Norėdamas išvažiuoti iš salos, būsi trankomas daugybės mašinų, dėl to pasistenk jų išvengti ir nesudaužyti savo mašinos.

Apvažiuok didžiules dėžes, išvenk atsitrenkimo į sunkvežimius. Įvažiavęs į zoną, pilną oranžinės spalvos kūgio pavidalo daiktų, apvažiuok priešais tave dviejų mašinų užtvarą ir, važiuodamas šalia vandens, pasinaudok maža rampa. Toliau važiuodamas pro kitą pastatą, kai tau kelią į kairę užkirs sunkvežimis, ir vėl pasinaudok rampa. Pervažiuok sekančią zoną, kitaip tau kelią užkirs didžiulis krovininis automobilis.

Prasmukęs pasuk į kairę pusę ties kita krovininio automobilio užtvara. Įvažiavęs į kitą plotą, apsisuk ir pravažiuok pro krovinius. Atsidūręs prie įvažiavimo, nužudyk priešininkus ir išlipk iš mašinos. Spustelėk jungtuką, pažymėtą geltona spalva, kuris atidarys tau pagrindinius vartus. Važiuojant tilto viduriu, tiltas pradės kilti, tad nuspaudęs akceleratorių iki dugno, peršok atsiradusį tarpą. Jei po šuolio mašina bus labai sugadinta, pasikeisk ją į kitą. Žemėlapyje pasižiūrėk kursą link kitos salos. Jei tave persekioja, sustok ties sandėlio įvažiavimu ir nužudyk priešininką. Misija pasibaigs, įvažiavus į sandėlį.

ATPILDAS

Prasidėjus misijai, tu persekiosi Gator'ą. Neleisk jam pasprukti nuo tavęs, persekiok jį Majamio skersgatviais. Nors gali, išlipęs iš mašinos, sugadinti priešininko automobilį, apšaudydamas jį, susikoncentruok ties persekiojimu. Būk atsargus gyvenamųjų namų kvartaluose, nes Gator'as mėgsta važiuoti pilnomis mašinų gatvėmis. Nevažiuok dideliu greičiu, nes bus sunku manevruoti. Nieko blogo neatsitiks, jei nenaudėlis nepaspruks, ir nesudaužysi savo automobilio.

Po ilgo persekiojimo, pervažiavęs tiltą, netrukus privažiuosi Gator'o slaptavietę. Kartu su Lomaz'u išlipęs iš automobilio, turėsi išžudyti priešininkus. Gator'o vyrai pasirodys iš šalia esančio pastato, būk atidus ir nesužeisk savo kompaniono.



Susidoroję su priešininkais lauke, eikite į pastatą. Nužudyk priešininkus, atsiradusius iš kitos pusės. Nestovėk per arti, nes gali nukentėti. Po dviejų puolimo grandžių nužudyk priešininką šalia durų. Užsitaisyk iš naujo ginklą ir kambaryje nužudyk dar vieną priešininką. Pasiėmęs gyvybių paketą, eik prie kitų durų. Nužudyk dar vieną priešą ir pasiimk dar kartą rastą gyvybių paketą. Pereik per keletą kambarių ir, atsidūręs prieplaukoje, eik tiesiai prie katerio ir plauk paskui Gator'ą, kuris keliauja į pastatą su aukšta atrama. Priplaukęs išjunk katerio valdymą ir išžudyk visus priešininkus, stovinčius lauke prie pastato. Įsitikinęs, kad plotas saugus, iššokęs iš katerio, priplauk prie kopėčių. Užkilęs prieik prie durų. Viduje tavęs jau laukia, dėl to būk pasiruošęs nužudyti priešininką. Atidaręs duris, nužudyk priešininką, kitas stovės kampe, o įėjus į kambarį, dešinėje durų pusėje pamatysi dar vieną priešą. Pasirodys dar du priešininkai, nužudęs juos, prieik prie kito kampo, kur atsidarys durys. Tau bus liepta nužudyti Gator'ą. Jis kateryje. Laikydamasis kairio krašto priartėk, bet neišlįsk į pėsčiųjų taką. Sustok taip, kad galėtum nusitaikyti jam į galvą, kaskart jam atsistojus. Po keleto šūvių Gator'as mirs, ir misija pasibaigs. Tuo pačiu atsisveikinsime ir su Majamiu.

NICA

SVEIKI ATVYKĘ Į NICĄ!

Tai naujas, kitokio išplanavimo miestas. Misiją pradėsi, keliaudamas pas Calitą. Nusileisk laiptais ir, išėjęs į lauką, įlipk į stovinčią mašiną. Kaip įprasta, keliaudamas neatkreipk policijos dėmesio. Kelionės metu naudokis didžiuoju žemėlapiu.

Privažiavęs prie Calita's, pamatysi jos gyvybių juostą. Išlipk iš mašinos ir skubiai pribėk prie jos. Šalia jos kojų pasiimk gyvybių paketą. Iš visų pusių pasirodžius užpuolikams, nužudyk visus tavo taikinyje raudonai pažymėtus priešininkus.

Kai pirmame sektoriuje aplinka bus saugi, Celita pradės bėgti. Pasistenk neatsilikti ir būti priekyje, kad galėtum apsaugoti ją nuo tykančių pavojų. Žiūrėdamas į jos gyvybių juostą, leisk jai parodyti kelią. Kam nors priartėjus, pasinaudok kulkosvaidžiu, kol privažiuosite tikslą.

Privažiavę didžiulį, atvirą kiemą, važiuokite link pastatyto furgono, kol parodys trumpą sceną. Pasibaigus scenai, atsidursi furgono gale su kulkosvaidžiu ir turėsi apsiginti nuo persekiojančių priešų. Nusitaikyk į vairuotoją ir šauk. Neleisk priešininkams priartėti, nes jie sudaužys furgoną. Jei furgonas sprogs, misija žlugs.

Sulėtinti persekiojančius priešininkus galima šaudant į jų automobilių padangas arba į kitas transporto priemones, kurios kliudys priešininkams jus pasiekti. Apsisukus furgonui, pasiruoškite naujai priešininkų grupei, kuri atakuos jus iš užpakalinės pusės. Naudokite kulkosvaidį, bet kai priešininkai atsidurs vienoje vietoje, panaudokite granatų paleidimo įrenginį. Turėsite penkias granatas.

Galiausiai pakankamai atsilaikius nuo persekiotojų, misija baigsis, kai privažiuosite prie vilos ir sustosite.

SUDAUŽYK IR PABĖK

Ši misija labiausiai erzinanti, nes reikia daug ką atlikti, o suklysti negalima. Misiją pradėsi vairuodamas motociklą. Turėsi nuvažiuoti iki pirmos iš trijų mašinos. Tavo tikslas — pavogti tris automobilius ir pakrauti jas į sunkvežimį, kol jis nepasiekė kelionės tikslo. Viršutiniame dešiniajame ekrano kampe rodys atstumą iki kiekvienos mašinos. Misiją įvykdysi tik tuo atveju, jei veiksi tiksliai ir greitai.



Pradėjęs misiją, susipažink su motociklo vairavimu. Sekdamas paskui didžiąją rodyklę, pirmąją mašiną rasi mašinų stovėjimo garaže. Įlipk į mašiną ir išvažiuok iš garažo. Mažajame žemėlapyje sunkvežimis, į kurį turi pakrauti mašinas, bus pažymėtas žaliu tašku. Sunkvežimis nuolat važiuos, dėl to įvaryti mašiną į vidų nebus labai lengva. Privažiavęs prie sunkvežimio, priartėk prie gale esančios rampos, užkilęs ja, stabdyk. Būk atsargus ir neatsitrenk į sunkvežimio šoną, kylant rampa, nes jis bet kada gali pasukti. Jei nepavyks, po pirmo karto tavo greitis sumažės, o po antro karto teks misiją pradėti iš naujo.

Pakrovęs pirmą mašiną, susirask motociklą ir važiuok prie sekančio automobilio. Šiame žaidime motociklai greitesni ir jais lengviau manevruoti nei mašinomis. Dėl to, neradęs motociklo, sėsk į mašiną ir keliauk link kito misijoje pažymėto automobilio, kol savo kelyje sutiksi motociklą. Važiuodamas mašina, misijos atlikti nespėsi. Sekdamas paskui naują rodyklę, kitą mašiną rasi gyvenamojo namo garaže. Priėjęs prie garažo durų, paspausk veiksmo mygtuką, atsidarius garažo vartams, įsėsk į klasikinę mašiną. Mažajame žemėlapyje surask žalią tašką ir, neeikvodamas veltui laiko, skubėk pakrauti mašiną į sunkvežimį. Jei viską atlikai pakankamai greitai, sunkvežimį turėtum rasti už posūkio.

Trečiai misijai reikalingą mašiną rasi šalia esančioje parodų salėje. Privažiavęs išdaužk langą, kad galėtum prie jos prieiti. Didžiajame žemėlapyje pasižiūrėk kursą link sunkvežimio. Negalima veltui eikvoti laiko ar pasukti ne tuo keliu, nuolat įsijunk žemėlapį, kad nepadarytum klaidos. Pasistenk pakrauti paskutinį automobilį į sunkvežimį, kol neprivažiavote vingiuoto kelio. Įmanoma pakrauti mašiną ir vingiuotame kelyje, tačiau tai sudėtingiau nei tiesiame kelyje. Misija baigta.

18–OS COLIŲ RATAI

Prasidėjus lygiui, važiuok siauru keliu į gatvę ir pasuk kairėn. Važiuodamas keliu į Peninsul'ą, naudokis rodyklės pagalba. Privažiavus kiemą, reikės rasti įvažiavimą. Važiuok aplink kompleksą į slėnį, pamatęs tvorą, paspausk akceleratorių iki dugno, kad pervažiuotum ją. Įvažiavęs į vidų, išlipk iš mašinos ir nužudyk priešininkus, kurie slėpsis už automobilio.

Priėjęs prie dešinio pastato kampo, nužudyk likusius priešininkus. Paslėptą gyvybių paketą rasi, eidamas paskui rodyklę iki kito kampo už didžiulės išsigverusios dėžės. Pasipildęs gyvybes, užlipk kopėčiomis.

Perimk krano valdymą. Tavo tikslas — paimti mėlyną dėžę. Pakelk antrą iš kairės dėžę ir padėk ją ant tolimesnės dėžės kairėje. Tada paimk pirmą dėžę iš kairės nuo mėlynos ir padėk ją per vieną vietą į kairę. Paėmęs dėžę, esančią virš mėlynos, padėk ją ant žemės šalia mėlynos dėžės. Paėmęs mėlyną dėžę, padėk ją į tą vietą, kur startavai, ir tada viena vieta atgal ant žemės. Tau reikės priekabą sujungti su vairuotojo kabina.

Įlipk į didelį krovininį automobilį ir nuvažiuok prie priekabos. Susilyginęs su priekaba, pavažiuok atgal, kad prisijungtum priekabą. Iš aptvaro išvažiuok atsargiai. Išvažiavęs pasuk į kairę ir važiuok į kalną. Užkilęs į kalną, pamatysi trumpą sceną.

Atgavus valdymą, tave persekios policija. Iki prieplaukos tolimas kelias, dėl to teks paplušėti. Važiuok plačiausiais keliais ir tiesiai per policijos užtvaras. Nelėtink greičio, nes kitaip policija apšaudys tave, ir tu mirsi. Jei pradėjai kelionę su pilna gyvybių juosta, tai bus lengvas darbelis.

PAGROBIMAS

Misijos pradžia labai lengva, jei iš pat pradžios seksi reikiamu keliu. Važiuodamas tiesiai, kelio atsišakojime pasuk į dešinę, važiuodamas toliau, pasinaudok rampa, kurios pagalba vėl atsidursi kelyje. Dabar sek paskui sunkvežimį, važiuojantį nuo kalno. Atstumas nesvarbus, bet tik nepamesk jo iš akių.

Sunkvežimis galiausiai sustos slaptavietėje. Išlipęs iš automobilio, nužudyk priešininkus, stovinčius lauke. Viduje esančius priešus gali nužudyti, pasinaudodamas nukautų priešininkų automatais. Neskubėk, kad nebūtum sužeistas. Manevruodamas iš kairės į dešinę, žudyk po vieną. Užėjęs už kampo, saugokis priešininko, užkopusio į vandens bokštą.

Nužudęs visus priešininkus kieme, sėsk į mašiną ir važiuok atgal, sekdamas rodykles į Calita's kiemą. Priešininkai padarys užtvarų tavo kelyje, dėl to važiuok atsargiai. Jei mašiną sudaužys, teks misiją pradėti iš naujo. Išvažiuok iš teritorijos, palikdamas pagrindinį kelią, ir pasuk į kairę. Važiuok tiesiai gatve ir kirsk iškilusį šlaitą. Sekdamas rodykles, važiuok į Calita's būstinę. Važiuodamas šiuo maršrutu, išvengsi priešininkų užtvarų ir nepadarysi žalos automobiliui. Sustojus po raudona rodykle, misija pasibaigs.

GINKLŲ SANDĖRIS

Prasidėjus misijai, turėsi penkiasdešimt sekundžių pasiekti tikslą. Išvažiavęs tiesiai, pasuk į dešinę. Pasukęs važiuok žemyn gatve ir sek rodyklę. Atsitrenkus į kitą mašiną, liks mažai šansų suspėti atlikti misiją. Atvykęs į reikiamą vietą, išvysi sceną.

Atgavus valdymą, tavo tikslas bus susigrąžinti pirkinį. Apvažiuok kvartalą ir pasistatyk savo automobilį priešais gerai apsaugotą skersgatvį. Išlipęs iš mašinos, apšaudyk susirinkusius skersgatvyje. Mašiną naudok kaip priedangą. Išžudęs visus, ką matei savo akiratyje, eik vidun ir nužudyk likusius ties dešiniu kampu. Saugokis tykančių priešų garaže ir pasistenk neapšaudyti sunkvežimio, nes kitaip jis sprogs, ir žūsi pats. Prireikus gyvybių paketo, jo ieškok garaže.

Išžudęs visus priešininkus, turėsi pristatyti ginklus kartu su sunkvežimiu į reikiamą vietovę. Įlipęs važiuok tiesiai, vietoje pagrindinio kelio — į dešinę, sekančiu keliu suk į dešinę. Šitaip sutaupysi laiko. Privažiavus išsišakojimą į dvi puses, pasuk į dešinę ir, sekdamas paskui rodyklę, išvažiuok į pagrindinį kelią.

Priartėjus prie tikslo, teks išsukti iš pagrindinio į šalutinį kelią. Naudokis mažuoju žemėlapiu, kad pasiektum tikslą, bandydamas išvengti raudonų taškų – priešininkų automobilių, kurie nori sunaikinti tave. Stenkis važiuoti be staigių posūkių, nes pažeisi krovinį ir gal net susprogsi.

Pabaigoje teks įvažiuoti į skersgatvį. Stebėk greitį ir trajektoriją, juk nenori susprogti misijos pabaigoje. Atvažiavus su sveiku kroviniu, misija bus įvykdyta.

SPĄSTAI MULKIAMS

Sukus išbandymas tiems, kas nematė filmo „Greitis". Važiuojant teks išlaikyti didesnį kaip penkiasdešimt mylių per valandą greitį, kitaip ekrano viduryje esantis matas prisipildys, ir tavo mašina sprogs.

Nesijaudink, jei matas truputėlį prisipildys — tiesiame kelyje pasistenk, kad matas taptų tuščias. Nuolat žiūrėdamas į žemėlapį, stenkis apvažiuoti kitas transporto priemones. Atsitrenkus į kitą mašiną, tavo greitis sumažės, ir atsiras didelė tikimybė, kad tu sprogsi.

Važiuojant apgalvotai, galima išvengti miesto centro problemų, reikia važiuoti šalia vandens. Priartėjęs prie galutinio tikslo, persikelk į paplūdimį, pristabdyk artėdamas link pažymėtos vietos, kad nepadarytum klaidos. Privažiuok prie paplūdimyje stovinčio sunkvežimio. Atliksi išbandymą, įvykdęs šuolį. Atrodys, kad viską atlikti galima labai nesunkiai, tačiau tai ne tiesa. Pirmiausia reikalingas tinkamas greitis. Turi iš-



vengti kliūčių paplūdimyje ir būti reikiamoje vietoje. Pravažiuok pro sunkvežimį, kad jis būtų tau iš dešinės pusės. Tada, užvažiavęs ant rampos, atliksi šuolį.

Po trumpos scenos, atgavus valdymą, tau teks nuvažiuoti tolimą kelią iki sunkvežimio, kurį susprogdinsi. Sunkvežimis yra kitame miesto gale, dėl to, nuspaudęs akceleratorių iki dugno, pašok rampa, vedančia iš paplūdimio. Atsidūręs aukščiau esančioje gatvėje, pasistenk sugrąžinti didesnį kaip penkiasdešimt kilometrų per valandą greitį. Būdamas pakankamai greitas, žemėlapyje susirask viršuje pažymėtą gatvę, nusileidus nuo rampos, ji turėtų būti apytikriai priešais tave.

Priartėjęs prie žemėlapio šiaurinio kampo, nuo viršaus antra gatve pasuk į dešinę pusę. Išlindęs priešais stovintį sunkvežimį, kieme pasuk dešinėn. Išgirdęs perspėjimą apie iššokimą iš mašinos, nukreipk automobilį į sunkvežimį ir iššok lauk. Misija pasibaigs, mašinai atsitrenkus į sunkvežimį ir sprogus.

CALITA BĖDOJE

Šią misiją gali įvykdyti dviem būdais — galima sustabdyti sunkvežimį arba išgelbėti Calita. Geriausias būdas — negailint pastangų, galima atlikti viską. Tinkamiausias kelias link sunkvežimio yra vidurinė iš trijų plačių gatvių, žemėlapyje tikslas pažymėtas žaliu tašku. Kad sunkvežimio greitis sumažėtų, privažiavęs sunkvežimį, pirmiausia peršauk padangas. Tau priartėjus arti prie sunkvežimio galo, atsidarys priekabos durys, ir du priešininkai pradės šaudyti į tave. Būk pasiruošęs nužudyti juos. Sunkvežimiui pasukus, bandyk nušauti vairuotoją, nepavykus bandyk dar kartą. Netrukus persekiojimas baigsis esminiu atsitrenkimu.

Nors ir nesustabdęs sunkvežimio, nuvažiuok į pažymėtą vietą, ten, kur įvyko ginklų sandėris. Nuvažiavęs išžudyk priešininkus, kuriuos sutiksi kieme. Aplinkai tapus saugiai, sek paskui raudoną rodyklę. Pratęsęs kovą ant laiptų, užsitaisyk iš naujo ginklą. Išžudyk visus viršuje ir apačioje esančiame kieme. Pasibaigus žudynėms, Calita bus išgelbėta, ir žaidimas parodys sceną.

Atgavęs valdymą, persekiosi Fabienne. Nusileisk laiptais ir įsėsk į laukiančią mašiną. Paskubėk, įsėdęs į mašiną, nuspausk akceleratorių iki dugno, nes priešininkė bus priekyje tavęs.

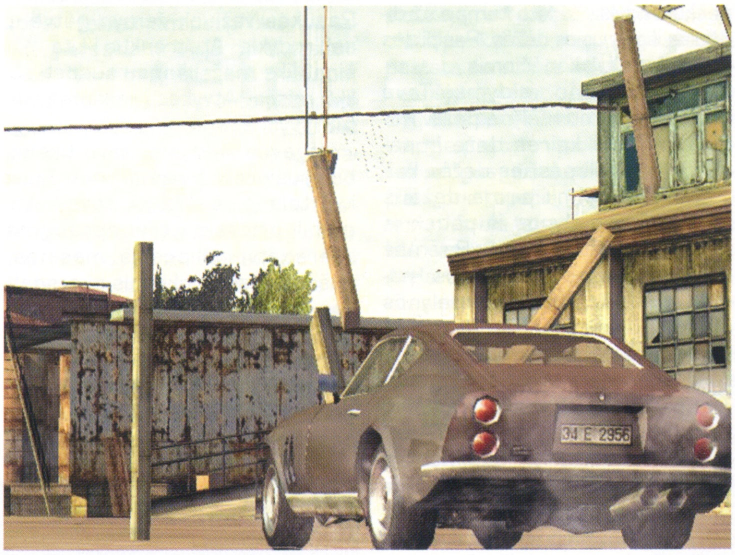
Šioje dalyje būtina neleisti priešei paspruktì. Važiuojant įvairiu maršrutu, kiekviename posūkyje teks apvažiuoti kliūtis. Naudodamasis mažuoju žemėlapiu, sek paskui ją neatsilikdamas ir neatsitrenk į kitą transporto priemonę ar stulpą.

Posūkiuose nenaudok rankinio stabdžio ir neprarask manevringumo, laikykis tiesiai už Fabienne automobilio ir misiją įvykdysi. Jai sustojus ir išlipus iš automobilio, išlipk ir nušauk ją. Po keleto šūvių misija bus įvykdyta.

DUBOIS'O IŠGELBĖJIMAS

Pradžioje nuvažiuok į žemėlapyje pažymėtą restoraną. Atvažiavęs užeik už mašinos ir nužudyk lauke esančius priešininkus. Užlipęs laiptais, pabaik žudynes. Gyvybių pake-





tą rasi dešinėje baro pusėje ir kairiajame kambario kampe.

Išžudžius visus viduje, atsidarys kairėje pusėje esančios durys ir pasirodys dar keletas priešininkų. Žudyk viską, kas juda, ir eik pro naujai atidarytas duris. Šalia sekančių durų tavęs lauks dar daugiau priešininkų. Zonai tapus saugiai, pamatysi sceną.

Atgavus valdymą, tau lieps sustabdyti Dubois'ą. Ilipk į mašiną ir neatsilik, nes jo mašina greitesnė, ir prireiks pasinaudoti visais žinomais trumpesniais keliais, norint nepamesti priešo iš akių. Važiuojant reikės apšaudyti priešininko mašiną.

Neužmiršk naudotis žemėlapiais.

Tiesiame kelyje, tikriausiai, atsiliksi, bet, turėdamas galimybę, šaudyk kiek tik gali. Saugokis kitų transporto priemonių, pastatų kampų ir stulpų. Atsidūrus siauresnėse gatvelėse, atsiras tinkamiausias momentas apšaudymui, ypač jei priešininkas kur nors užklius. Tačiau įnirtingai norėdamas sugadinti priešo mašiną, neužmiršk vairuoti.

Išbandymas sunkus, gali prireikti kelių bandymų. Galiausiai, palikus priešininkui apie ketvirtadalį gyvybių, jo mašina sustos, ir išlips pora apsauginių. Misija pasibaigs, nužudžius apsaugininkus.

MEDŽIOKLĖ

Misiją kartu su Dubois'u pradėsi kateryje. Kompanionas turės pasiimti nešiojamą kompiuterį iš prieplaukos namo. Nutekėjime, keliaudamas paskui rodyklę, saugokis akmenų. Pasiekęs Peninsula's galą, pasuk dešinėn ir priplauk prie raudonos rodyklės šalia pastato. Išvysi sceną.

Atgavęs galimybę valdyti personažą, turėsi paspruktì iš kambario greičiau negu pasirodys priešininkai, kurie ateis tavęs nužudyti. Kambaryje rasi kopėčias, bet negalėsi eiti tiesiai. Užkilęs, norėdamas pereiti, turėsi pakelti dėžę, kad atlaisvintum kelią. Ilipęs į šalia stovintį automobilinį krautuvą, su šakėmis pakelk dėžę ir atlaisvink sau kelią.

Privažiavęs, paspausk mygtuką, kad pakeltum dėžę, lėtai važiuodamas ir nepamesdamas krovinio, padėk krovinį kelyje tarp dviejų praėjimų priešais sieną. Viską atlik greitai ir dėžę padėk šalia sienos, kitaip priešininkai, atsidūrę patalpoje, nužudys tave.

Užlipk kopėčiomis ir užšok ant dėžės, nuo dėžės šok link kito sektoriaus. Pasiėmęs revolverį, nusileisk kopėčiomis. Neįkrisdamas į vandenį, išžudyk priešininkus, įėjęs pro duris. Ant grindų rasi šratinį šautuvą.

Išlindęs pro duris, pasirodyk priešininkams, kad šie išliptų iš automobilių. Pasislėpęs už durų rėmo, išžudyk artėjančius priešininkus. Gyvybių paketą rasi, išėjęs pro duris. Saugioje zonoje įsėsk į mašiną ir važiuok tiesiai. Netrukus pasirodys pora mašinų, norinčių užtverti tau kelią. Pasinaudodamas savo mašina kaip apsauga nuo kulkų, išžudyk priešininkus. Tinkamiausias šiuo momentu tau — šratinis šautuvas, padarantis didžiausią efektą. Saugiai įlipk į jų mašiną ir sek paskui rodyklę link sekančio tikslo.

Priešais atsiras užtvara. Galima kirsti ją, bet galima ir, išlipus iš mašinos, nužudyti priešus. Bet kokiu būdu, kirtus užtvarą, artėk link žaliu tašku žemėlapyje pažymėto tikslo. Tai yra aukščiausias miesto taškas, todėl teks pasivažinėti kalniukais, kol privažiuosi užtvertą rampą. Išlipk iš mašinos ir nužudyk priešininkus kalno viršuje. Pasukęs dešinėn, kilk į viršų. Nors kelias ir daubėtas, tiesiog keliauk link tikslo.

Netrukus prieisi dar vieną nuožulnų kelią. Pasuk juo ir prieik visokių mūrinių medžiagų kalvą. Apeik aplinkui pro dešinę pusę, kol išvysi užtvarą ant kelio. Žudydamas ten stovinčius priešininkus, gali susprogdinti mašiną. Toliau kilk į kalną. Ateis metas nužudyti gaują, apjuosusią Calitą, ir surasti Vauban'ą. Priviliok juos į kalno viršūnę ir nužudyk. Nužudęs priešininkus, eik susitikti su Vauban'u. Misija įvykdyta!

STAMBULAS

SEKIMAS

Pradėsi misiją, sekdamas paskui automobilį. Sekdamas privalėsi atkreipti dėmesį į ekrano viduryje esantį artumo matą. Reguliuodamas savo greitį, laikykis tinkamo atstumo, neatsilik ir neaplenk priešininko. Kaip ir kitose misijose, stenkis neatsitrenkti į kitas transporto priemones ir stulpus. Misijos pradžia įprasta, kol neparodė scenos.

Atgavęs valdymą, išlipk iš sunkvežimio ir eik gatve atgal iki plytų sienos. Apsiginkluok nutildyto garso revolveriu ir eik laiptais žemyn iki durų. Atidaręs duris, nušauk apsauginį, bet taikyk į galvą, kad jis tavęs neišduotų. Jam mirus, užlipk laiptais iki pirmos aikštelės. Nušauk tokiu pačiu būdu ten stovintį apsauginį.

Apdairiai užkilęs laiptais, išvysi susitikimą. Užkilęs į laiptų viršų, trečiame aukšte tyliai nužudyk ten stovintį apsauginį. Patalpoje, pilnoje kopėčių, eik tiesiai. Apėjęs aplinkui, nužudyk apsauginį, žiūrintį pro didžiulę skylę grindyse. Jam mirus, pro grindų skylę nusileisk patalpa žemyn, norėdamas pašnipinėti susitikimą.

Po scenos turėsi išsikovoti sau kelią iš pastato. Nužudyk priešais tave esantį priešininką ir išeik pro šalia esančias duris. Sekančioje patalpoje, pasislėpęs už stulpo, nužudyk artėjančius priešininkus. Dabar tyla nebesvarbi, todėl naudokis automatu.

Nužudęs visus priešininkus didžiojoje teritorijoje, užlipk laiptais aukštyn. Eidamas ant stogo, nužudyk visus, kas pasitaikys tavo kelyje. Gyvybės paketas yra paslėptas nišoje laiptų viršuje. Užkilęs ant stogo, saugokis priešų, artėjančių nuo dėžių pusės. Reikiant gyvybių paketo, ieškok jo už pastato. Priėjęs prie stogo krašto, nužudyk apačioje esančius priešininkus. Priėjęs laiptus, nusileisk vienu aukštu žemiau. Dar keletas priešų slėpsis už didelių statinių. Judant pirmyn, laiptais nusileis dar pora priešininkų.

Laiptais nusileisk žemyn ir pasislėpk už šalia esančių dėžių — ten rasi gyvybių paketą. Būdamas čia, gali nužudyti priešininkus, kurie yra tolimesniame stogo kampe. Toliau eik į betonuotą zoną, kampe rasi rampą ir nusileisk aukštu žemiau. Apačioje susidursi su grupe priešininkų. Apsaugai pasinaudok siena. Nužudęs priešininkus, eik į dešinį šio lygio kampą.

Radęs dar vieną rampą, išeisi į atvirą zoną. Išėjęs pamatysi skersai per gatvę bėgantį pakaliką. Atsargiai judėk į priekį. Priešais nišoje rasi gyvybių paketą, tačiau prieš tai nužudyk priešininkus gretimame kambaryje. Dar vieną gyvybių paketą rasi kambaryje. Kairėje sienoje radęs rampą, nusileisk aukštu žemyn. Išvysi sceną.

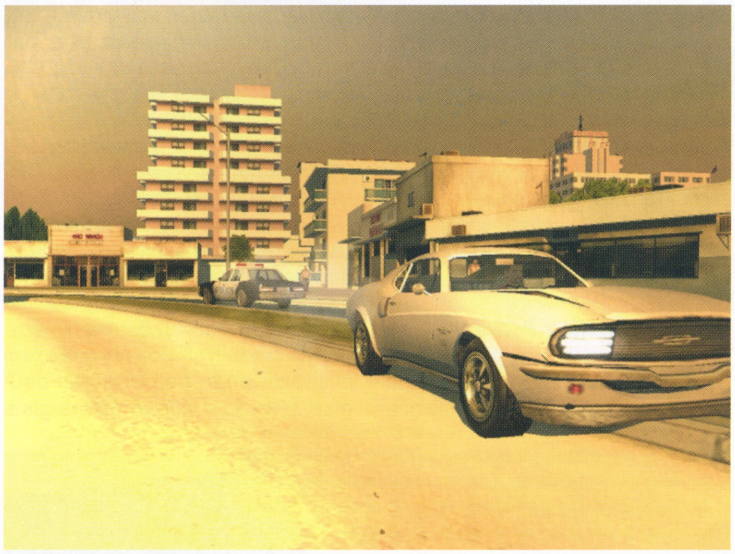
Po scenos atsistok ant medinės rampos krašto kamera į gatvę. Pamažu nužudyk priešininkus kairėje pusėje. Saugioje zonoje įlipk į sunkvežimį. Išvažiavęs iš uosto, sek paskui rodyklę, žemėlapyje tikslas pažymėtas žaliu tašku.

Kelyje tave persekios keletas blogiukų. Nesijaudink ir, važiuodamas įprastu sau stiliumi, neleisk jiems tavęs aplenkti. Saugokis priešais tave atvažiuojančių priešininkų. Jei jie kaktomuša atsitrenks į tave, sunkvežimis bus sugadintas. Sudaužęs mašiną, persėsk į kitą, kol pasieksi raudona rodykle pažymėtą tikslą. Misiją įvykdysi, atvykęs į pažymėtą vietą.

TANNER'IO PABĖGIMAS

Dar viena misija, kurioje, važiuojant sunkvežimiu, reikės šaudyti į persekiojančią policiją, norint apsisaugoti. Naudok granatų svaidymo įrenginį. Iššauk granatą tokiu būdu, kad ji sprogtų, kai ant jos užvažiuos policijos patrulis. Šauk į keletą metrų arčiau esantį tašką kelyje. Jei patrulis priartės per arti, palauk, kol jis trenksis į sunkvežimį ir pakartok veiksmą su granata, patruliui atitolus reikiamu atstumu. Naudojant granatų svaidymo įrenginį, ši misija žaidime įdomiausia.

Apsisaugojus nuo policijos, žaidimas parodys sceną. Po scenos atsidursi laive. Iššok iš laivo ir plauk į kranto pusę link laiptų, pasinėrusių į vandenį. Pusiau užlipęs laiptais, nužudyk šalia prie tvoros stovinčius patrulius. Žemėlapyje matysi baltus taškus – policininkus. Nužudęs visus patrulius, įsėsk į jų mašiną ir važiuok į šiaurę. Tinkamiausias kelias veda šalia pakrantės, jam pasibaigus, pasuk į mėlynai pažymėtą kelią. Norėdamas pabaigti misiją, nepersekiojamas įeik į viešbutį.





DAR VIENAS NURODYMAS

Misija prasideda gaudynėmis. Pradėsi važiavimą žvyrkelyje, ir toliau veiksmas vyks miesto gatvėmis. Veik staigiai, tačiau nevažiuok dideliu greičiu žvyrkelyje, gali net apsisukti. Saugodamasis kitų transporto priemonių, įvažiuok į normalų kelią. Sek paskui saugiu atstumu, nes priešininkas gali bet kada staigiai pasukti. Jūsų mašinos panašaus galingumo, dėl to neužsibūk žvyrkelyje. Po gana ilgų gaudynių priešininkas, išlipęs iš automobilio, įbėgs į pastatą.

Sekdamas paskui, turi jį sugauti nenužudęs. Tačiau tai nereiškia, kad ir kiti priešininkai turi likti gyvi. Nužudyk juos visus — iš pradžių tuos, kurie stovi lauke, po to dar du užtvėrusius įėjimą. Kairėje koridoriaus pusėje rasi gyvybių paketą. Toliau eidamas išeisi į platesnę koridoriaus dalį, nužudyk visus besislepiančius čia ir šalia esančiuose pasukimuose.

Kiekviename pasukime rasi gyvybių paketą ir tokiu būdu galėsi praleisti ėjimą pagrindiniu koridoriumi. Eidamas link žalio taško, saugokis ir žudyk priešininkus, naudodamasis priedanga. Kai įsitikinsi, kad kelias laisvas, prieik prie sienoje esančios skylės, išvysi vaikiną, kurį persekiojai. Misija pasibaigs po trumpos scenos.

SKERSGATVIS

Misiją pradėsi šalia automobilio. Visų pirma įsėsk į šalia stovintį rudą automobilį su forsuotu varikliu. Nenorėdamas per anksti pabaigti misijos, turėdamas kelio atstumo pranašumą, neatsitrenkdamas į kitas transporto priemones ar stulpus, kaip ir kitose misijose, sek paskui priešininką.

Lygis sunkesnis negu atrodo, nes persekiojimas vyks vingiuotais miesto keliais didesniu nei įprasta greičiu. Norint nepaleisti priešininko mašinos iš matomo vaizdo, teks naudotis mažuoju žemėlapiu, norint rasti tinkamiausią ir trumpiausią kelią.

Važiuodamas įvairiais keliais, stenkis išlikti viduryje gatvės, nes pakraščiuose daug stulpų ir kitokių bėdų, galinčių sustabdyti tavo automobilį.

Po ilgų gaudynių atsidursi skersgatvyje be išvažiavimo, ir tau pasakys, kad iš čia nėra kelio atgal. Išlipęs iš automobilio, įeik pro šalia stovinčio pastato duris. Įėjęs nužudyk priešininką, stovintį už užtvaros, ir likusius kambario gale. Gyvybių paketą rasi nišoje prie durų.

Užlipęs laiptais, sustok prie durų ir nužudyk kituose aukštuose matomus priešininkus. Kiekviename aukšte turėtų būti po vieną priešą. Pasilenkęs pamatysi viršuje stovintį vyruką, pasirūpink, kad jis mirtų. Įėjęs pro duris, žiūrėdamas į viršų, eik prie sienos ir nužudyk priešininką, kurį pastebėsi pro didžiulę skylę lubose. Gyvybės paketą rasi kairiojo siauro klojinio skiltyje.

Atsargiai eidamas aplink užtvarą, prieik prie durų. Būk pasiruošęs nužudyti pro jas išeisiantį priešą. Įėjęs pro duris, kilk laiptais aukštyn, pasiruošęs nužudyti dar vieną priešininką. Patekęs į didžiulį kambarį, nužudyk porą blogiukų ir tęsk kelionę. Nedegamojoje spintoje rasi gyvybių paketą.

Pro duris, esančias kampe, lėtai eik laiptais žemyn. Susitiksi priešininką sekančiame kambaryje. Nužudęs eik link kitų durų. Nusileidęs laiptais per dvi sekcijas, koridoriaus pabaigoje nužudyk galvažudį, pasislėpęs už arkos, nušauk dar porą. Šalia pamatysi mašiną. Įsėdęs išvažiuok pro dvigubas duris į gatvę. Važiuok į būstinę, žemėlapyje pažymėtą žalią tašką, per tiltą.

Priešininkai bandys padaryti tau pasalą, tačiau, žiūrėdamas į žemėlapius, gali išvengti raudonais taškais pažymėtų priešininkų. Jei įmanoma, artėk prie tikslo, bandydamas su jais nesusidurti. Visais įmanomais būdais pasiekęs tikslą, norėdamas pabaigti misiją, išlipk iš mašinos ir įeik į raudona rodykle pažymėtą pastatą.

GAUDYNĖS

Pradžioje teks persekioti Calitą ir sugauti ją gyvą. Įsijunk atbulinę pavarą, nebijok atsitrenkti į mašiną tau už nugaros ir skubiai važiuok į kitą pusę, sekdamas paskui nuolat dingstančią rodyklę. Jums teks ją sekti, važiuojant itin greitai. Jos mašina greitesnė, norint neatsilikti, reikės kirsti kampus ir niekur neatsitrenkti.

Pirmas nežymus posūkis kairėn labai sudėtingas, nes čia yra labai daug kertančių kelią mašinų. Toliau kelias tiesus, tačiau ir čia nesusidurk su priešpriešai važiuojančiomis mašinomis. Po tiesiosios Calita pasuks link uosto arba pratęs gaudynes praeitos misijos siaurais keliukais. Calita'i privažiavus tiltą, žaidimas parodys sceną, kurioje priešininkės atžvilgiu tu lieki kitoje tilto pusėje. Privalai surasti kitą kelią, todėl, išlipęs iš mašinos, šalia esančiais laiptais nusileisk žemyn ir, įsėdęs į katerį, perplauk į kitą upės pusę. Pasinaudodamas laiptais, išlipęs į krantą, sek priešininkę — žemėlapyje ji pažymėta žaliu tašku. Būdamas sausumoje, apeik priekinę pastato, į kurį įėjo Calita, dalį.

Po trumpos scenos Calita nuvažiuos su motociklu. Atėjo metas maksimalaus greičio gaudynėms, kuriose mažiausia klaida gali baigtis nesėkme. Laimė, kad suklydus galima bus bandyti dar kartą nuo šių gaudynių pradžios. Gaudydamas Calitą, nekliudyk kitų transporto priemonių, ženklų ar pastatų kampų.

Gaudynės staigios, bet trumpos. Kartodamas šią misijos dalį, įsimink kelionės maršrutą, nes priešininkė, nors važiuos ir kita puse, bet važiuos kaskart tuo pačiu keliu. Gaudynės baigsis perėjoje po arka. Svarbiausia prisiminti, kokiu kampu su motociklu kiekviename maršruto posūkyje pasvirti.

Vairuojant motociklą, skirtingai nei kitomis transporto priemonėmis, posūkiuose nebūtina stabdyti. Paprasčiausiai, paspaudus greičio pedalą, galima lengvai atlikti sukimo manevrą. Įpusėjus posūkį, vėl spaudžiamas greičio pedalas, ir tokiu būdu neprarandamas laikas. Neatsiliekant nuo priešininkės, per daug nepriartėk, ypač gaudynių pabaigoje. Paskutinis Calita's posūkis po arka labai staigus, nepravažiuok ir pasuk į tinkamą pusę. Visos misijos metu tai yra vienintelė vieta, kurioje galima atsilikti. Lėtai ir atsargiai privažiuok prie Calita's, ir misija baigsis.

SUNKVEŽIMIS – BOMBA

Ši misija, iš esmės, priešinga šaudymo misijoms ir užduočiai, kai buvai sunkvežimio gale ir mėtei granatas į policiją — dabar su mašina bandysi sustabdyti sunkvežimį, kuris atakuos tave.

Pagrindinis pavojus — saugokis į tave metamų sprogstančių statinių ir, apvažiuojant kliūtis, neatsilik nuo sunkvežimio, kertančio miesto gatves. Tinkamiausias būdas atlikti misiją yra važiuoti sunkvežimiui įkandin, daužyti jam galą ir kartkartėmis apšaudyti. Jei būsi prikibęs prie sunkvežimio, statinės peršoks tave, ir tu nuo jų nenukentėsi, o jos nukris ant kelio už tavęs. Daryk šitaip, jei tik sugebi, nes tai greičiausias ir lengviausias būdas atlikti misiją.

Negalėdamas važiuoti prie pat sunkvežimio, pasistenk sušaudyti statinę, jai iškritus iš sunkvežimio ir nespėjus pataikyti į tave. Praleidęs statinę ir leidęs jai atsitrenkti į tavo mašiną, galėsi misiją pradėti iš naujo, nes sudaužysi savo automobilį.

Iš sunkvežimio dauguma statinių iškrenta tiesia kryptimi, važiuodamas paskui priešininką, būk ne toje pačioje tiesėje, lengviau išvengsi statinių. Nešaudant į statines, galėsi taikytis į sunkvežimį ir šitokiu būdu padaryti dar daugiau žalos. Šaudydamas staigiais judesiais, stenkis pataikyti į maksimalų statinių skaičių. Misija pasibaigs, pakankamai sugadinus sunkvežimį.





VYTIS TRAUKINĮ

Misijos pradžioje tau prireiks pastangų, bandant pasivyti traukinį. Nuvažiavęs nuo platformos, spausk greičio pedalą iki dugno, kol pasieksi traukinį, tačiau nebandyk jo lenkti iš dešinės pusės, nes iš priekio atlekia kitas lokomotyvas. Nesuk į dešinėje pusėje esantį tunelį — jis niekur tavęs nenuves, ten akligatvis.

Priartėjus prie traukinio, iš tarnybinio vagono į tave pradės šaudyti Jericho. Pro kairę pusę lenkdamas traukinį, saugokis įvairių objektų, kuriuos užkliudęs, privalėsi iš naujo pradėti misiją. Norėdamas atsidurti priešais traukinį, turi važiuoti dideliu greičiu.

Už apvalaus kampo šalikelėse pravažiuosi medinių nuolaužų krūvas. Netrukus privažiuosi išsikišusią sieną, kurią užkliudžius, kelionė pasibaigs dėl smarkaus atsitrenkimo. Pasuk į dešinę, nes pravažiuodamas su kaire mašinos puse nubrozdinsi ją. Jei neliesi jos, pateksi į keblią padėtį, nes sunkiai suvaldysi mašiną. Nuspaudęs greičio pedalą iki dugno, išsiveržk į priekį, kol neprivažiavai tilto. Nevažiuok per daug greitai, nenorėdamas nukrypti nuo kelio. Sekdamas bėgius ir nuolat pasižiūrėdamas į žemėlapį, netrukus privažiuosi vietą, kurioje tau lieps aplenkti traukinį — kadangi tu jau priekyje, susikaupk ir atiduok savo dėmesį važiavimui link reikiamos vietos.

Po scenos atsidursi varginančiame kovos veiksmų lauke. Traukinių aikštelėje nušauk tris priešininkus. Priartėjęs prie kryžkelės, priešingoje gatvės pusėje nužudyk priešininkus iš tau saugaus atstumo. Būk atsargus ir nenužudyk Vauban'o ir Jones'o, besislepiančių gatvėje už mašinų, juos atskirsi iš taikiklyje atsirasiančios mėlynos spalvos.

Gatvei tapus nebepavojinga zona, keliauk toliau. Eik gatve ir pasislėpk už sprogusio automobilio. Žudyk priešininkus ir apsaugok savo draugus. Gyvybių paketą rasi dešinėje nuolaužų pusėje. Eidamas gatve link kitos priedangos, žudyk priešininkus, kurie pasitaikys tavo kelyje. Žuvus tavo draugams, misija žlugs, tad pasistenk juos apsaugoti.

Priėjęs sankirtą, nužudyk dešinėje kitoje gatvės pusėje esančius galvažudžius. Kairėje gatvės pusėje pasislėpęs už horizonto ir radęs ten gyvybių paketą, žudyk visus aplink esančius priešininkus. Šitaip pasidarysi taką sau ir savo draugams.

Nužudęs pirmuosius priešininkus, bėk į priekį, kad neatsiliktum nuo savo draugų. Sekančiame sektoriuje darbą atlik atsargiai, bet greitai. Pasislėpti, šaudant į priešus, gali už susprogdintų ir sugadintų mašinų.

Priėjęs keturių mašinų užtvarą, pasirūpink iš šoninio skersgatvio pasirodysiančiais priešininkais. Praeidamas skersgatvį, pasirūpink, kad niekas nenuskriaustų tavo draugų. Iš toliau sutelk savo dėmesį į Jericho. Pastebėjęs raudoną rodyklę, gali pradėti šaudyti iš toli, galbūt sužeisi.

Jei nepavyksta pataikyti iš toli, bėk pasislėpti už pilko ir seno konteinerio ir pratęsk ataką. Nors Jericho šokinės ir voliosis, vis tiek gana lengva jį nužudyti. Be to, jam bus labai nelengva pataikyti į tave iš esamos pozicijos. Šaudyk iš uždangos, kol galiausiai jis žus. Paspausk pabaigimo mygtuką, kad pabaigtum misiją ir žaidimą.



SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one extremely mobile

VOKALINIŲ MELODIJŲ TOP

1	Serega: Juodas bumeris	126889665
2	James Brown: I Feel Good	120239665
3	Motociklo garsas: Brum brum NAUJA!	145379665
4	Eric Prydz: Call On Me	127029665
5	Skambutis mylimai merginai	142609665
6	Dainelė: Trjam trjam	145029665
7	Iš k/f "Specnaz": Bobi-Boba	120289665
8	Automobilio signalizacija NAUJA!	145369665
9	Usher: Yeah!	127069665
10	Skambina žmona: Brangusis, pakelk ragelį!	132229665

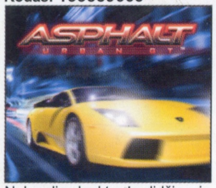
KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus. Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6230, 6260, 7260.

ŽAIDIMAI

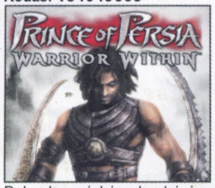
Kodas: 133889665



Nelegalios lenktynės didžiausių pasaulio miestų gatvėse: Tokijuje, Niujorke, Londone...

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 134049665



Dabar kovosi dviem kardais ir rodysi vikrumo stebuklus, kad įveiktum visus priešininkus.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250 **SONY ERICSSON** T610, T630

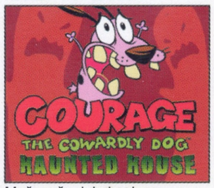
Kodas: 134109665



Šiame tikroviškame žaidime tapsi geriausiu ir garsiausiu pasaulio riedlentininku.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 78449665



Mažam šuniukui nelengva įveikti savo didelę baimę. Bet kas kitas, jei ne jis apgins savo šeimininkus nuo vaiduoklių?

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.
Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite žaidimą.

LOGOTIPAI

148749665	148739665	122769665	5329665
8409665	14169665	140269665	126549665
107749665	80759665	17289665	8439665
118349665	669665	559665	8549665
1209665	10489665	55249665	55469665

SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Perskaityk jos instrukciją.
2. Žinutėje po kodo palik tarpą ir įvesk gavėjo telefono numerį (pvz., 7019665 6XXXXXXX).

Įsitikink, ar draugo telefonas tinka šiai paslaugai ir, jei reikia - ar įjungtas GPRS.

ATVIRUKAI

65049665	121319665	150689665
Labai piktas 13659665	150679665	150639665
150539665	148229665	17539665
2839665	147879665	Kiek galima valgyti? 33749665
40459665	33149665	121159665
128119665	Žalias žmogeliukas 126049665	116489665
58609665	37569665	37579665

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689665s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, C55, C60, C65, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, X120, X450, P730

ONE.LT MELODIJŲ TOP 25

	ONE.LT MELODIJŲ TOP 25	MONO	POLY
1	Schnappi, Das Kleine Krokodil	140879665	140879665p
2	Serega: Juodas bumeris	118859665	118859665p
3	Žvagulis: Faina NAUJA!	151279665	151279665p
4	O-Zone: Dragostea Din Tei	107479665	107479665p
5	ŽAS: Nemyliu	141029665	141029665p
6	Scooter: Suavemente NAUJA!	151169665	151169665p
7	Simpsonai	3679665	3679665p
8	Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379665	104379665p
9	Mortal Combat	88349665	88349665p
10	Iš k/f: "Haris Poteris" NAUJA!	146719665	146719665p
11	Denzel: Pump it up	107449665	107449665p
12	Linkin Park: Somewhere I Belong	46829665	46829665p
13	Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389665	104389665p
14	Korn: Did My Time	88329665	88329665p
15	Serega: Juodas bumeris (remiksas)	142409665	142409665p
16	Yu-Gi-Oh: You're Not Me	126849665	126849665p
17	Adamsų šeimynėlė	7019665	7019665p
18	Chemical Brothers: Galvanize NAUJA!	146859665	146859665p
19	Iš serialo "Brigada"	34149665	34149665p
20	Sash: Equador	136889665	136889665p
21	Žvagulis: Itališka dainelė NAUJA!	145009665	145009665p
22	Linkin Park: Numb	65149665	65149665p
23	Green Day : She	142629665	142629665p
24	Bomfunk MC's: Freestyler	3689665	3689665p
25	The Rasmus: In My Life	146819665	146819665p

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.
Žinutę su kodu (pvz., 3689665p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C100, C200, C110, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, C55, C60, C65, CX65, CFX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689665s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

FONO PAVEIKSLĖLIAI

143789665	150229665	150149665	101609665	150879665	150169665
	150139665				
	137749665	106369665	143419665	113829665	150129665
	143689665				

KAD GAUTUMĖTE PAVEIKSLĖLĮ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.
Žinutę su paveikslėlio kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C200, X120, X450, X460, X600, E300, E630, E700, E710, E800, E820, P510. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110 ir D500) arba **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6230, 7260) **GPRS** nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt). **DĖMESIO!** **SAMSUNG** telefonuose turi būti nustatyta: **Žinutės - Naujienų žinutė - Gauti - Visada.** Baigę GPRS nustatymą išjunkite ir vėl įjunkite telefoną.